MANGA TIME
KR
COMICS

魔法少女まどか☆マギカ

PUELLA MAGI
MADOKA
MAGICA

公式ガイドブック

you are not alone.

CONTENTS

ILLUSTRATIONS GALLERY 002
  EXTRA ILLUSTRATIONS 020

STORY & PUELLA MAGI 021
  OTHER CHARACTERS 048

CAST INTERVIEW 051
悠木碧×斎藤千和 052
喜多村英梨×野中藍 056
水橋かおり 060
加藤英美里 062
キャストコメント 064
  OPENING THEME 065
  ENDING THEME 066

MATERIAL 067
魔女・使い魔 設定集 068
異空間ボード集 079
魔女・使い魔・異空間 資料集 081
美術・小道具設定 資料集 092
アクション 参考資料集 094
  アフレコレポート 095

STAFF INTERVIEW 099
新房昭之×虚淵玄×蒼樹うめ×久保田光俊×岩上敦宏 その1 100
新房昭之 104
虚淵玄 105
蒼樹うめ 106
久保田光俊 107
岩上敦宏 108
宮本幸裕 109
岸田隆宏 110
劇団イヌカレー 110
谷口淳一郎 111
高橋美香 111
阿部望×神谷智大 112
鶴岡陽太 114
梶浦由記 115
ClariS 116
Kalafina 116
スタッフコメント 117
STAFF LIST 119
新房昭之×虚淵玄×蒼樹うめ×久保田光俊×岩上敦宏 その2 120
  製作段階資料集 124
  蒼樹うめ初期キャラクター案集 125

編集・構成
木澤行人（株式会社セブンデイズウォー）
入山修司（株式会社セブンデイズウォー）

執筆
仲上佳克
柳悠一
北出高資
浦園萌
相場亮太
早川清一朗

アートディレクション
小林博明（Kプラスアートワークス）

デザイン・DTP
Kプラスアートワークス（小林博明／小林聡美／真下友香）

撮影
辺見真也

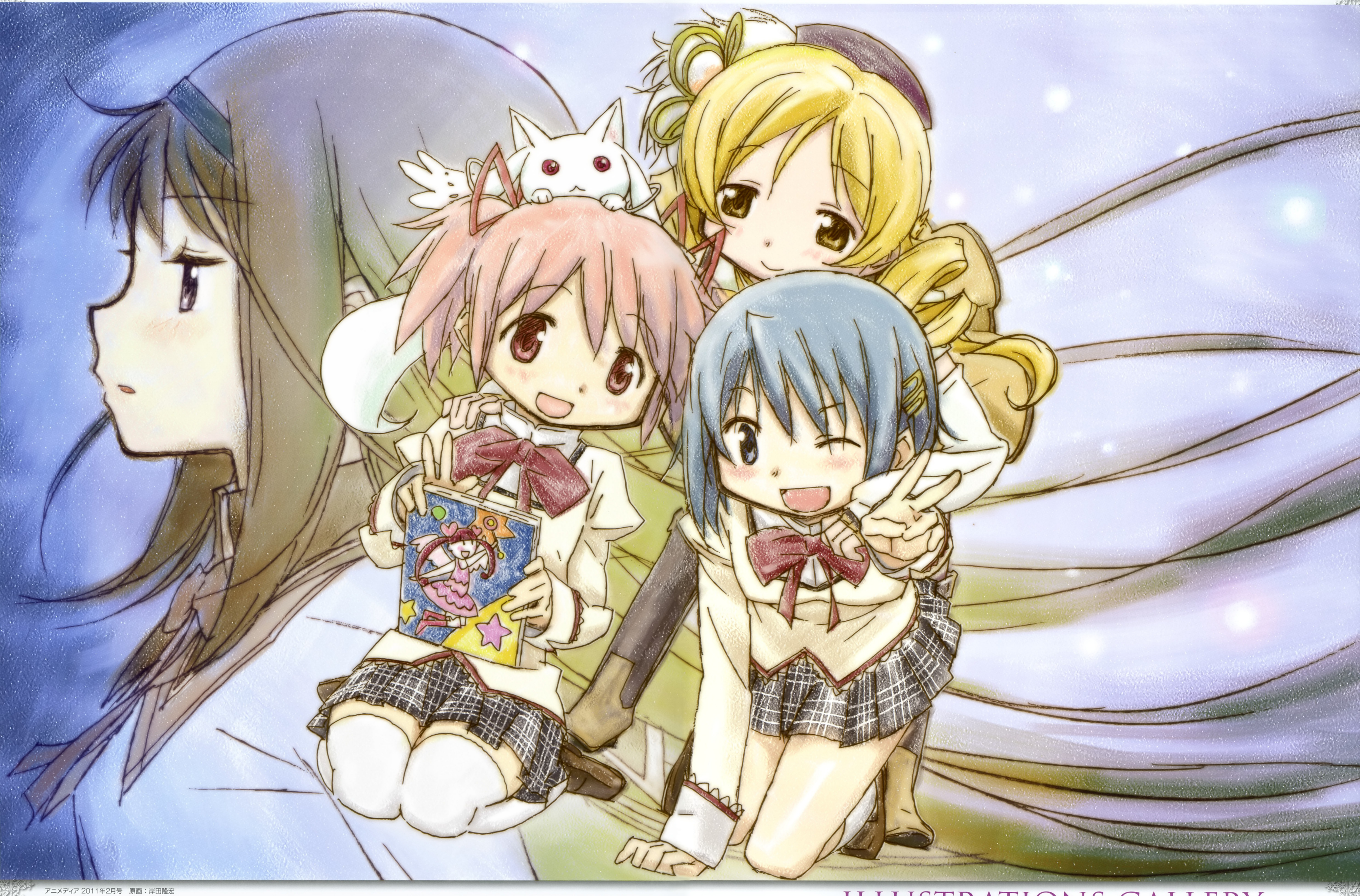
©Magica Quartet/Aniplex・Madoka Partners・MBS

KIRARA MENU 561
魔法少女まどか☆マギカ公式ガイドブック you are not alone.
原作:Magica Quartet
編:まんがタイムきらら
2011年9月11日　第1刷発行

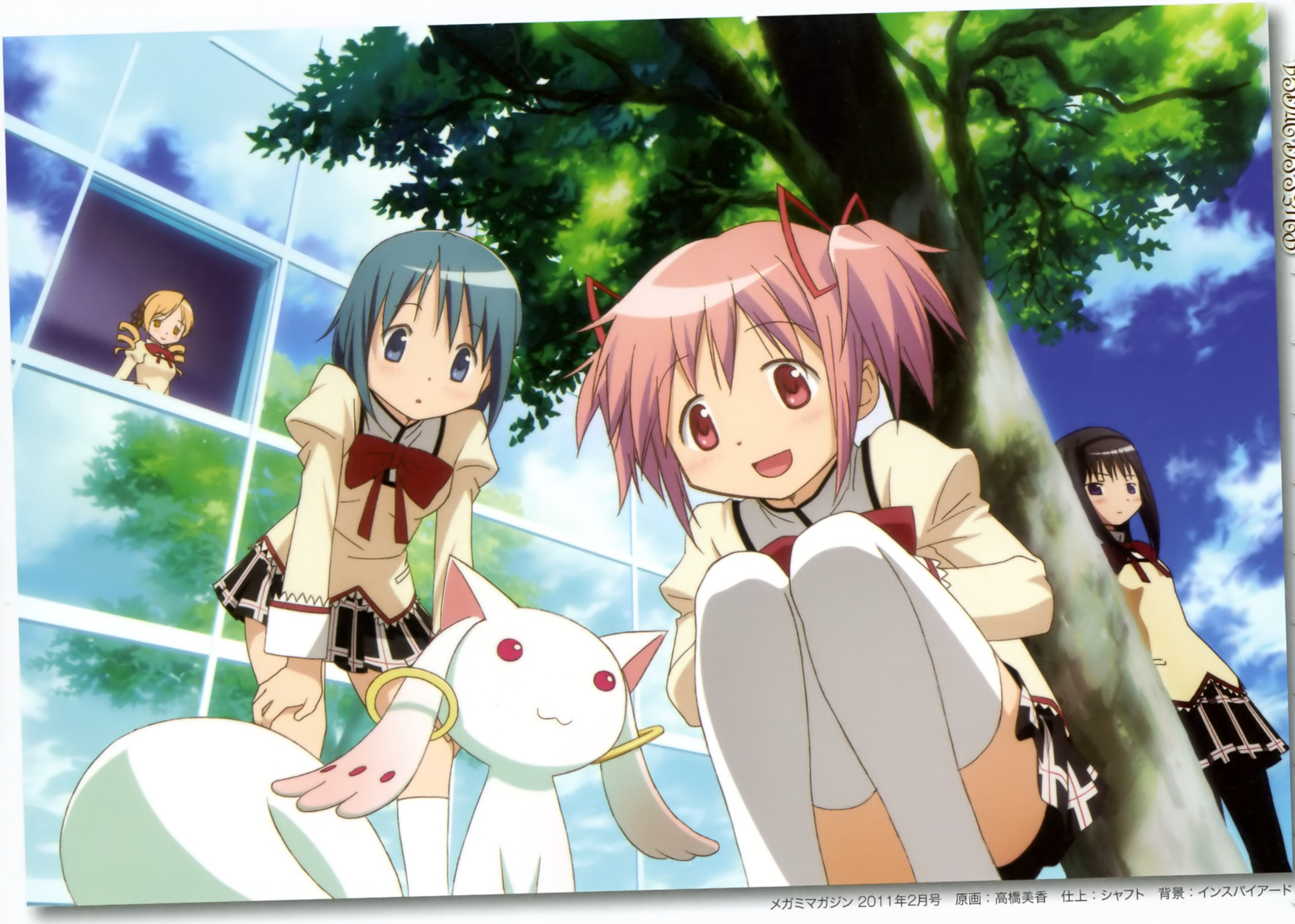
発行者　伊東朋視
発行所　株式会社芳文社
〒112-8580　東京都文京区後楽1-2-12
電話　03-3815-1521（代表）
振替　00110-8-174056
印刷所・製本所　凸版印刷株式会社
Printed in Japan 2011
ISBN978-4-8322-4061-2

※造本には十分注意しておりますが、万一、落丁、乱丁などの不良品がありましたら、
ご購入された書店名を明記して「業務部」宛にお送りください。
送料小社負担にてお取り替えいたします。
但し、古書店でご購入の本はお取り替えできません。
また本書の一部または全部を無断転載・複写（コピー）することは
法律で認められた場合を除き、著作権の侵害となります。

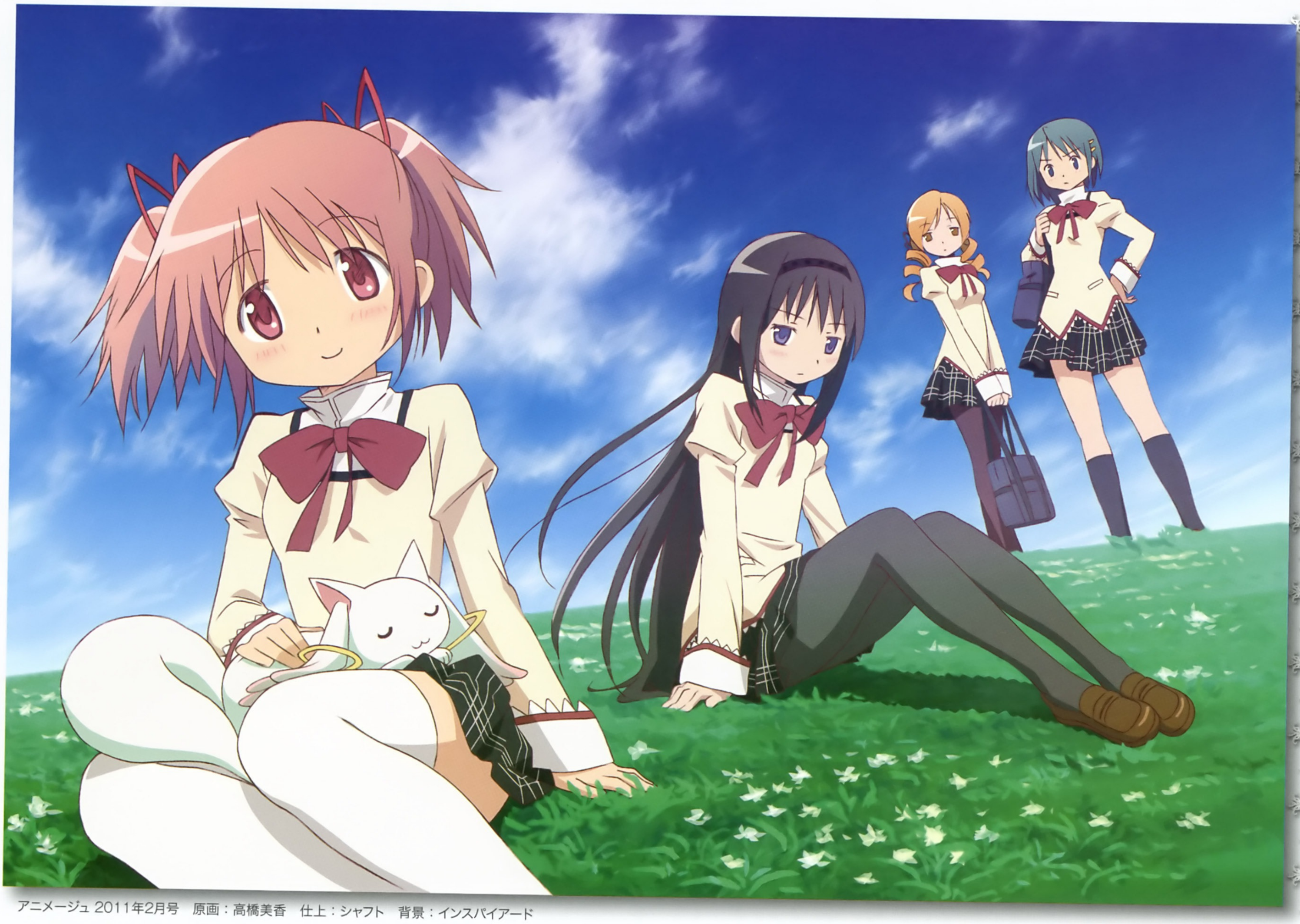
協力
有限会社シャフト
株式会社アニプレックス
株式会社毎日放送
株式会社アイムエンタープライズ
株式会社アーツビジョン
株式会社EARLYWING
株式会社81プロデュース
有限会社プロ・フィット
株式会社青二プロダクション
株式会社ニトロプラス
株式会社角川書店
株式会社徳間書店
株式会社学研パブリッシング
株式会社アスキー・メディアワークス
株式会社洋泉社
株式会社ソニー・マガジンズ
株式会社東京ニュース通信社
株式会社スイッチ・パブリッシング
HMVジャパン株式会社
株式会社アニメイト
株式会社虎の穴
株式会社ソフマップ
株式会社アニプロ



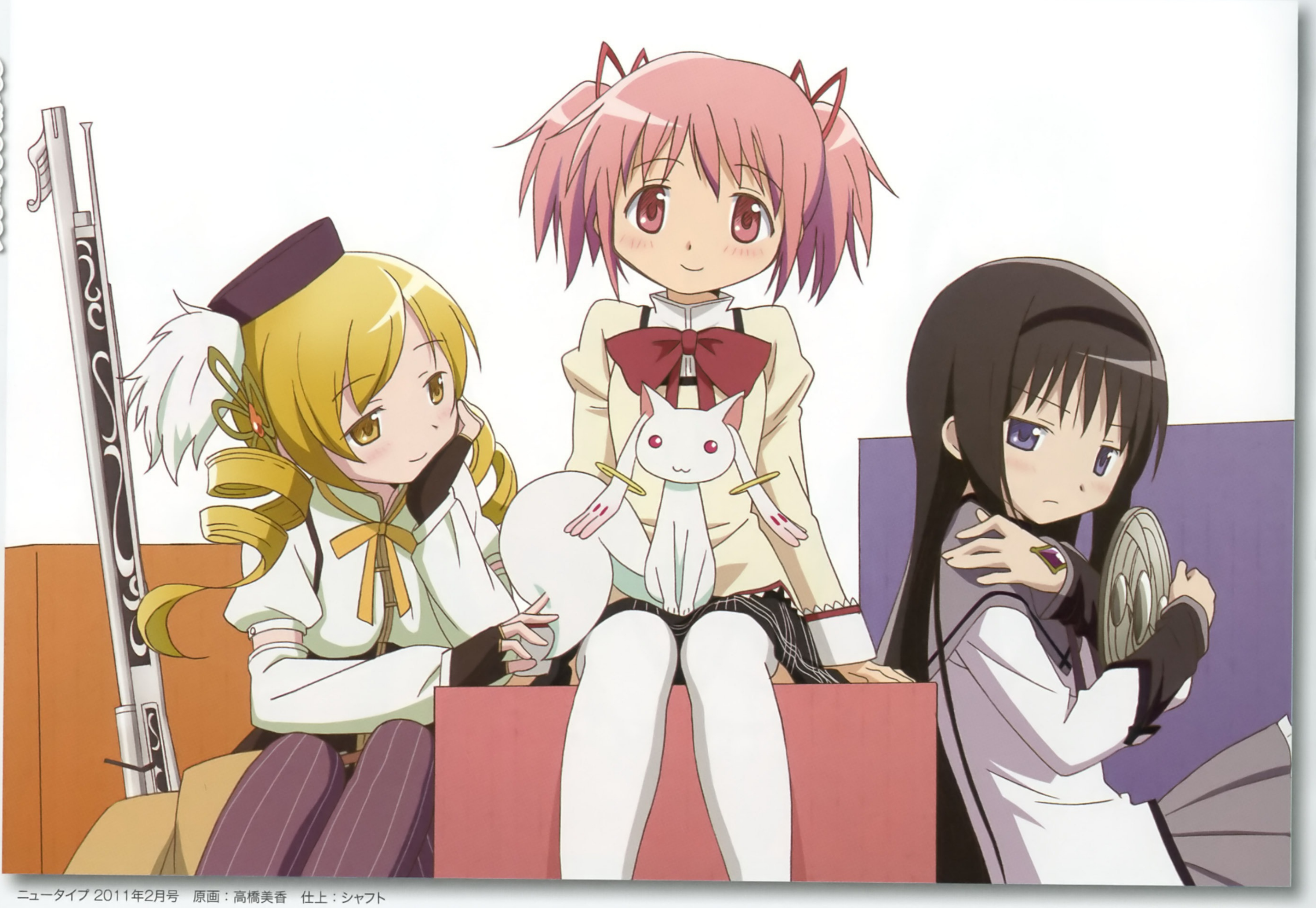
アニメディア 2011年2月号　原画：岸田隆宏



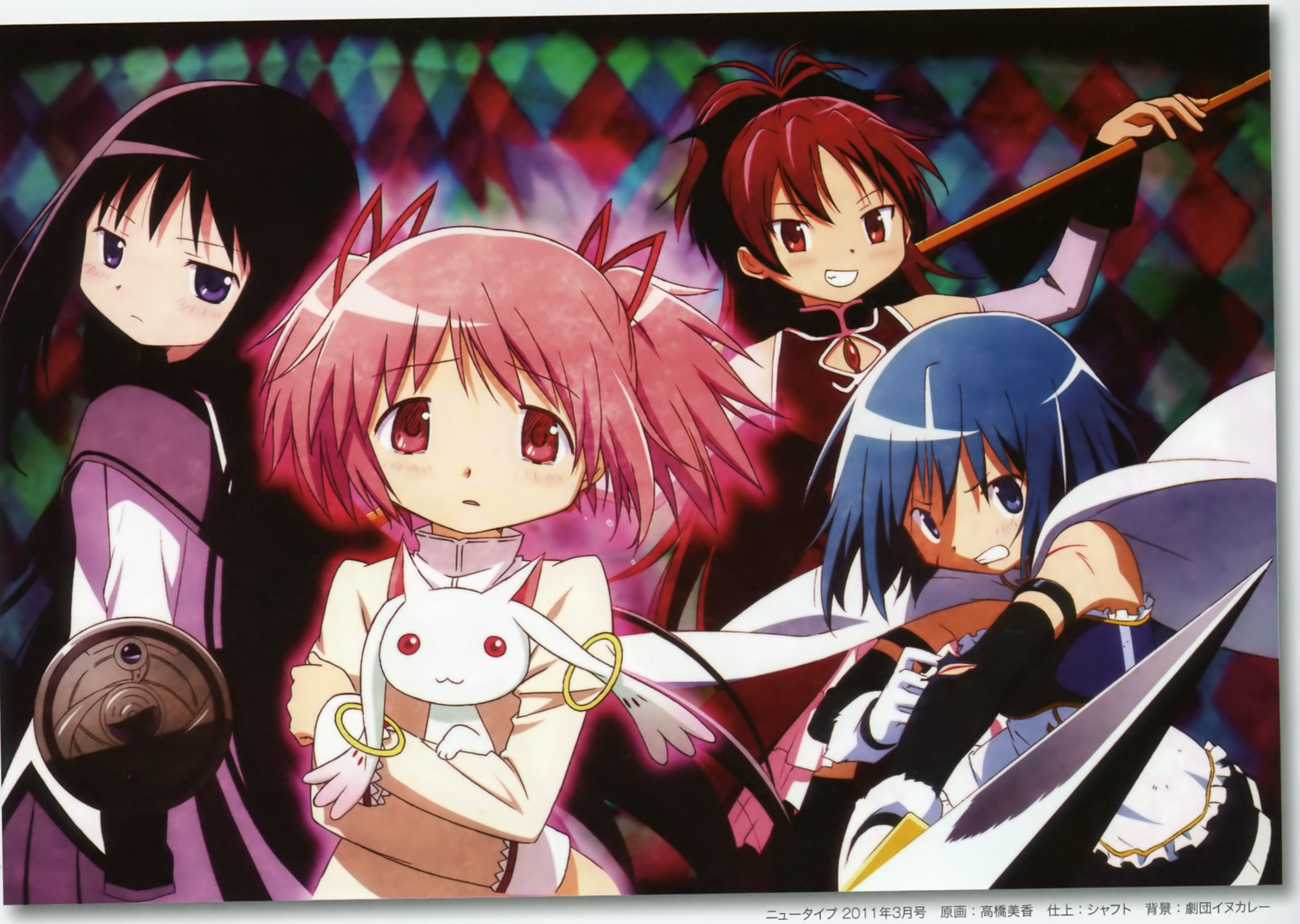
メガミマガジン 2011年2月号　原画：高橋美香　仕上：シャフト　背景：インスパイアード



アニメージュ 2011年2月号　原画：高橋美香　仕上：シャフト　背景：インスパイアード



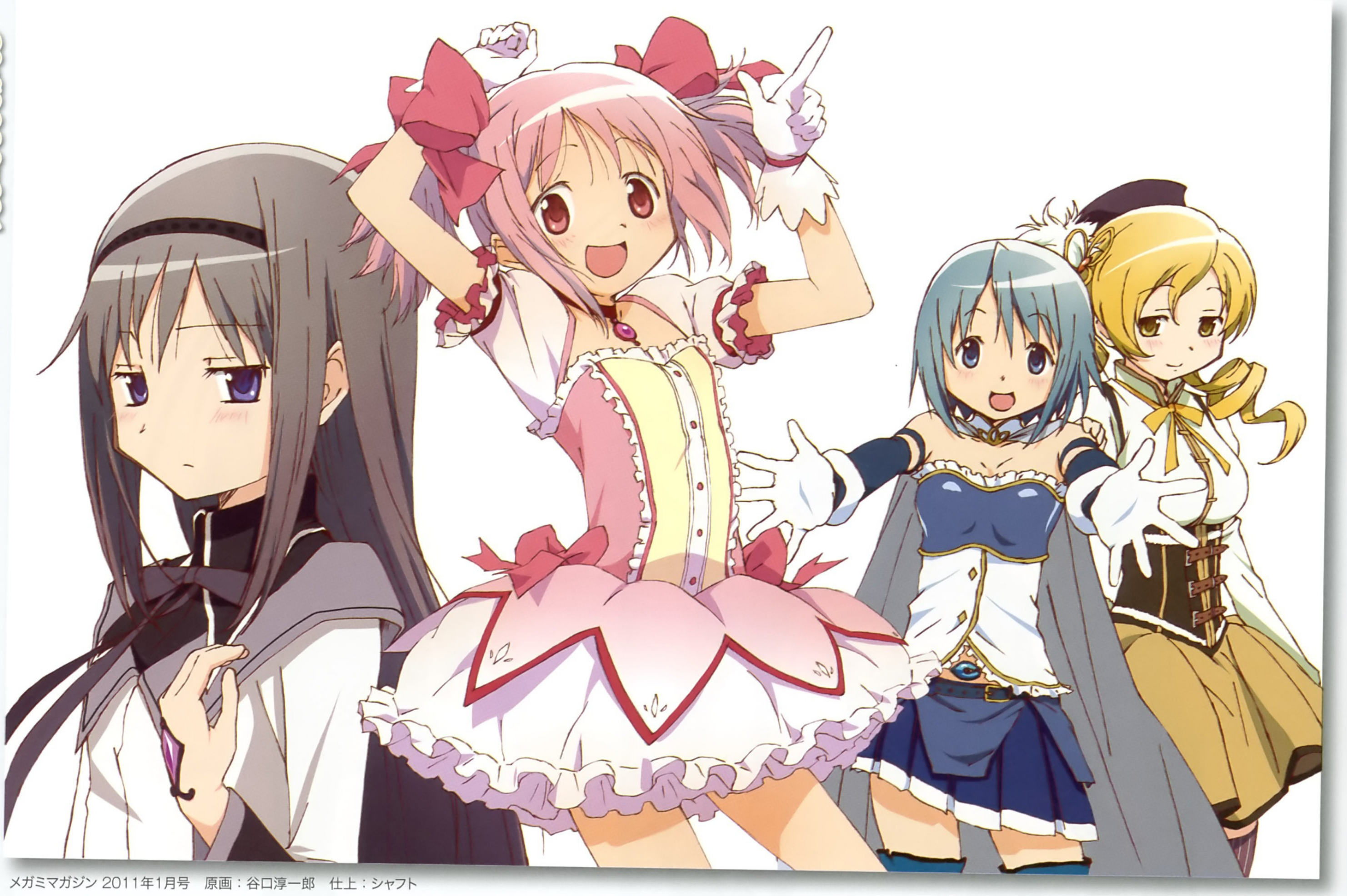
ニュータイプ 2011年2月号　原画：高橋美香　仕上：シャフト



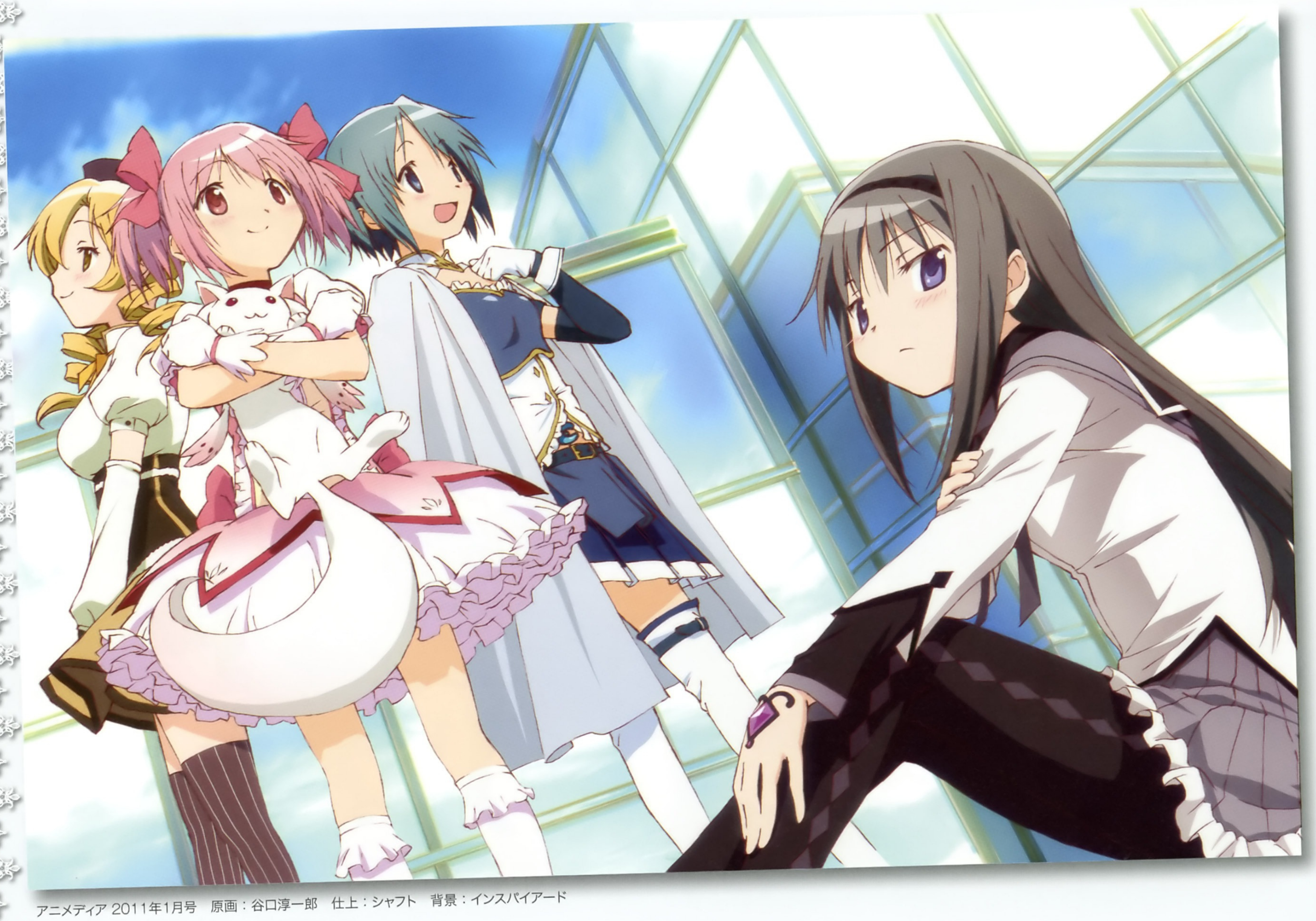
ニュータイプ 2011年3月号　原画：高橋美香　仕上：シャフト　背景：劇団イヌカレー

B.L.T. 2011年6月号　原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト

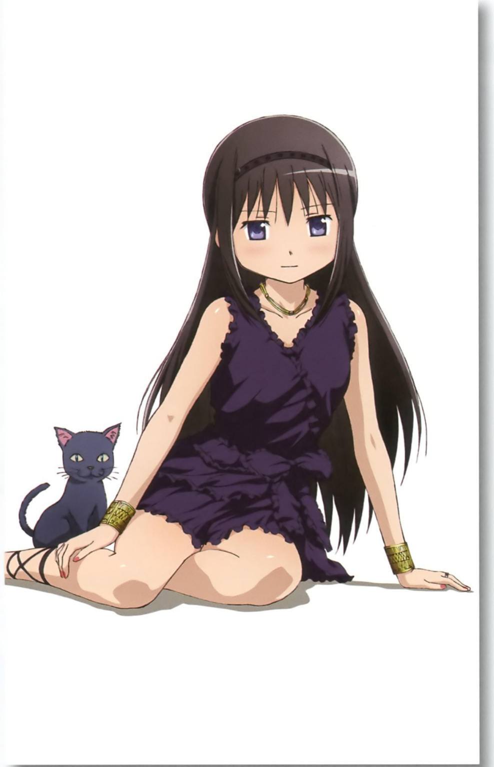
アニメージュ 2011年1月号　原画：高橋美香　仕上：シャフト　背景：インスパイアード



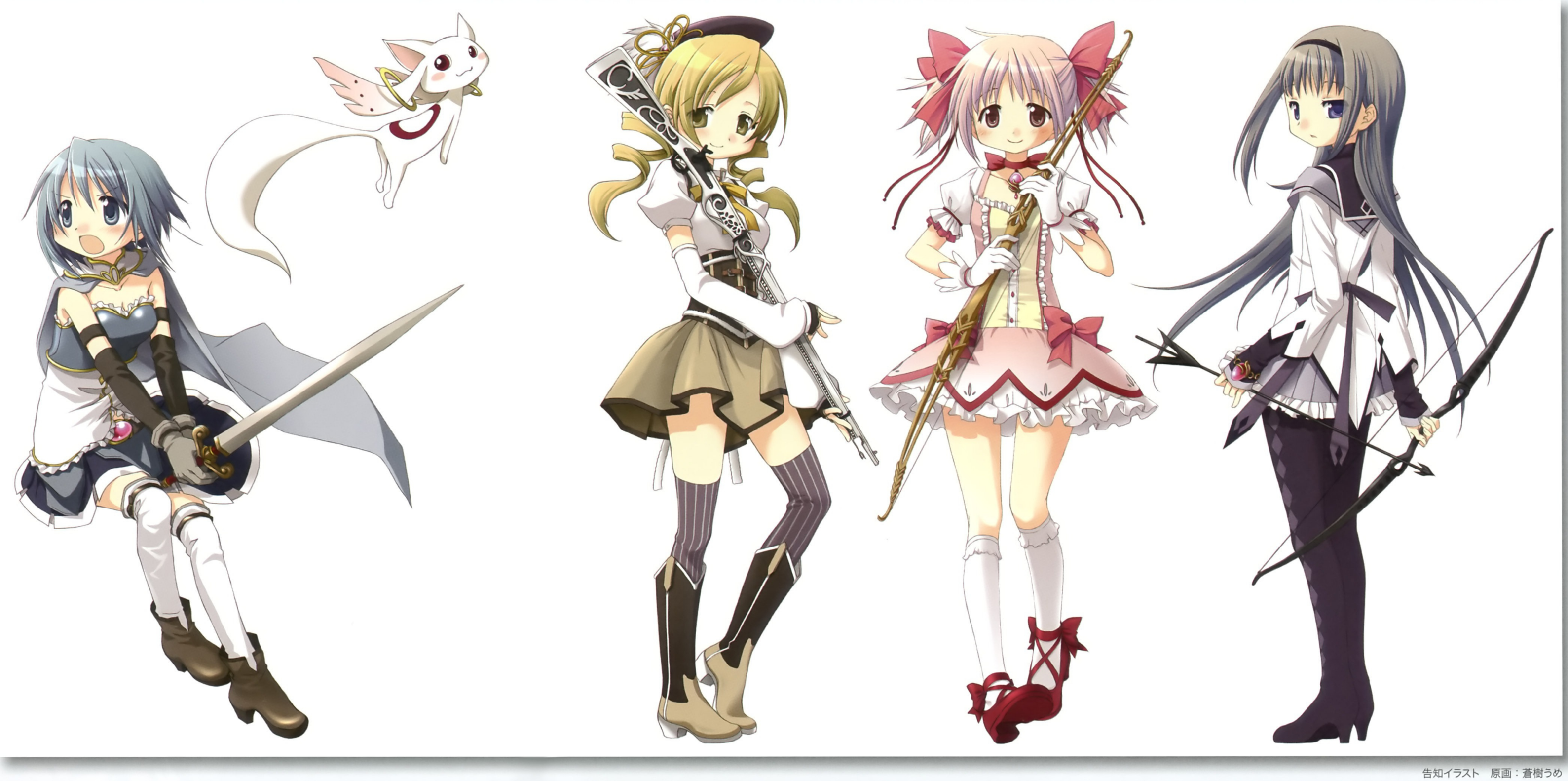
メガミマガジン 2011年1月号　原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト



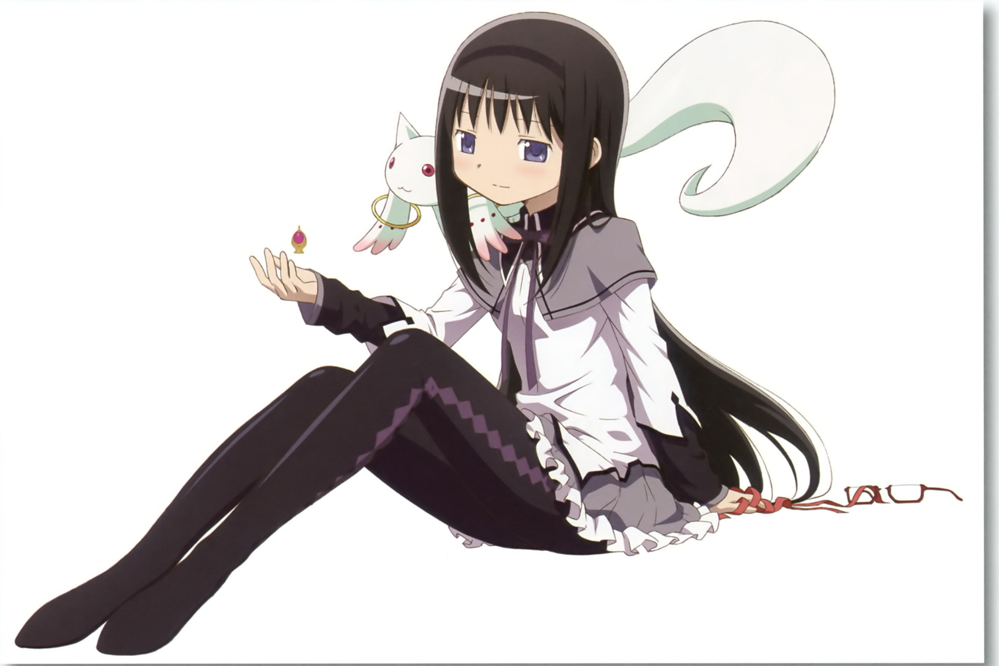
アニメディア 2011年1月号　原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト　背景：インスパイアード



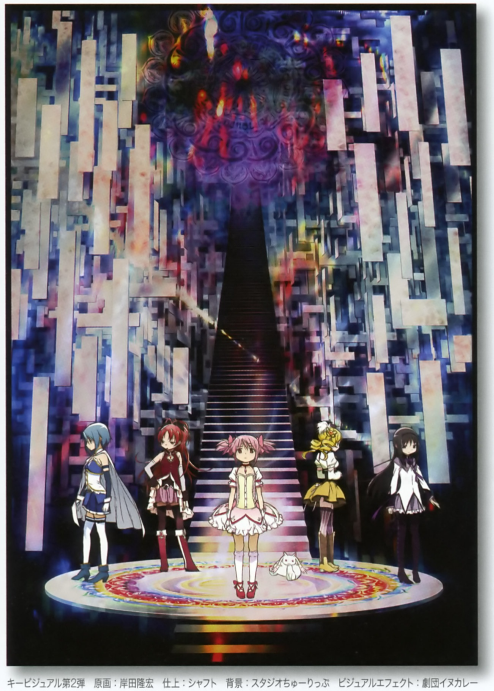
メガミマガジン 2011年4月号　原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト



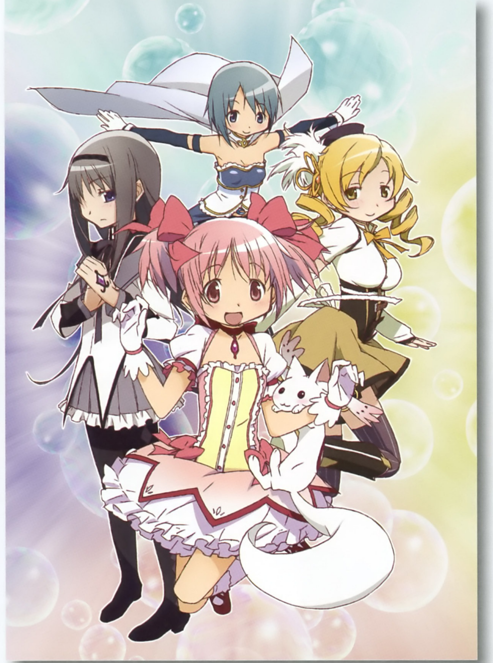
告知イラスト　原画：蒼樹うめ



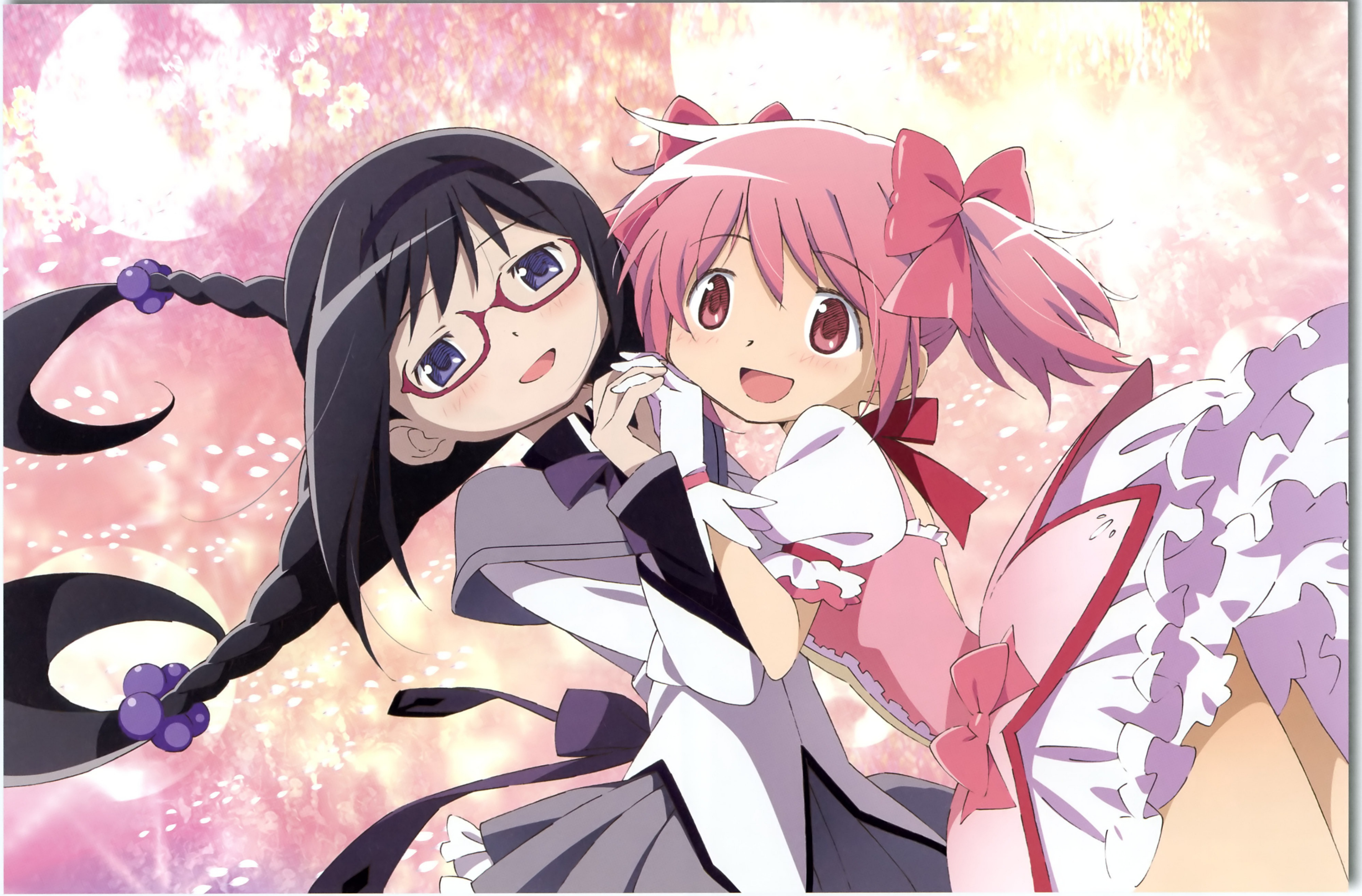
ニュータイプ 2011年6月号　原画：高橋美香　仕上：シャフト



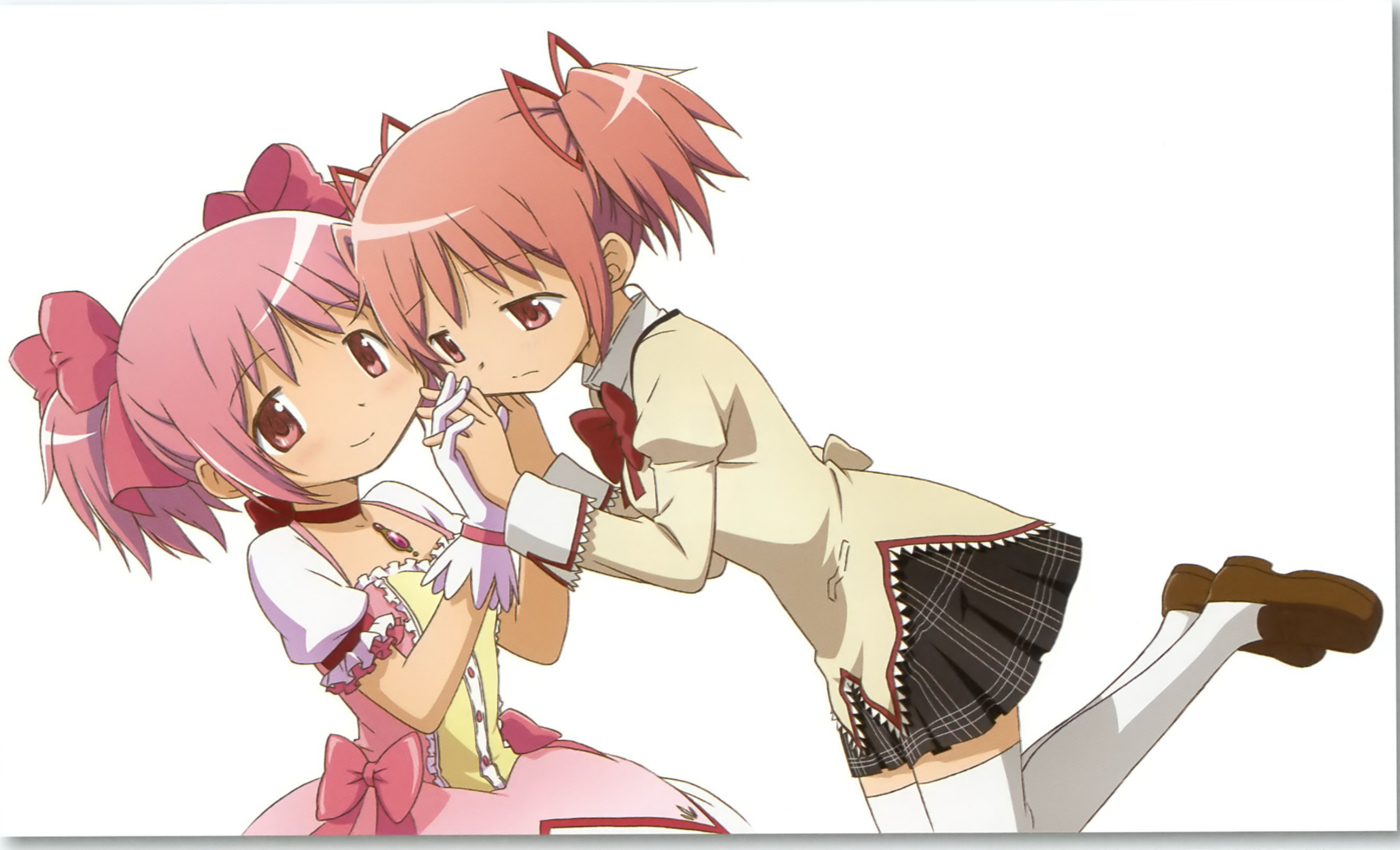
キービジュアル第2弾　原画：岸田隆宏　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ　ビジュアルエフェクト：劇団イヌカレー



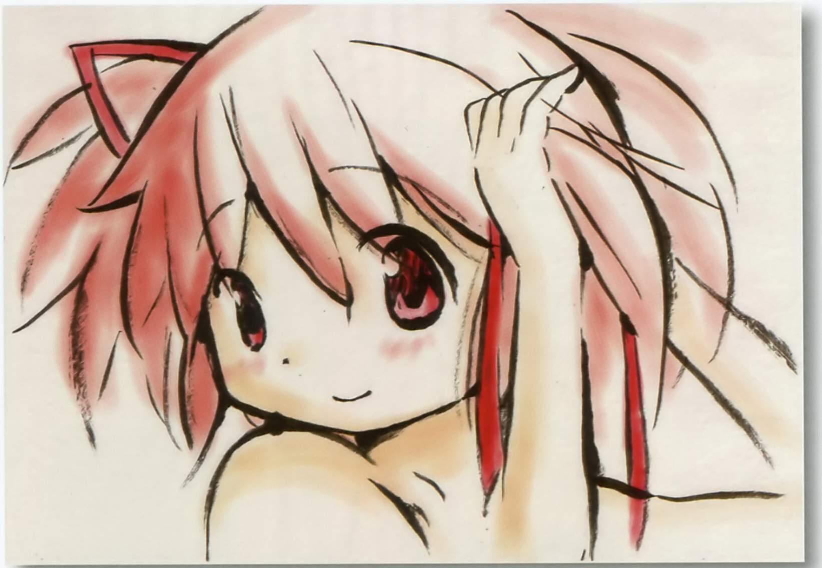
キービジュアル第1弾　原画：岸田隆宏　仕上：シャフト



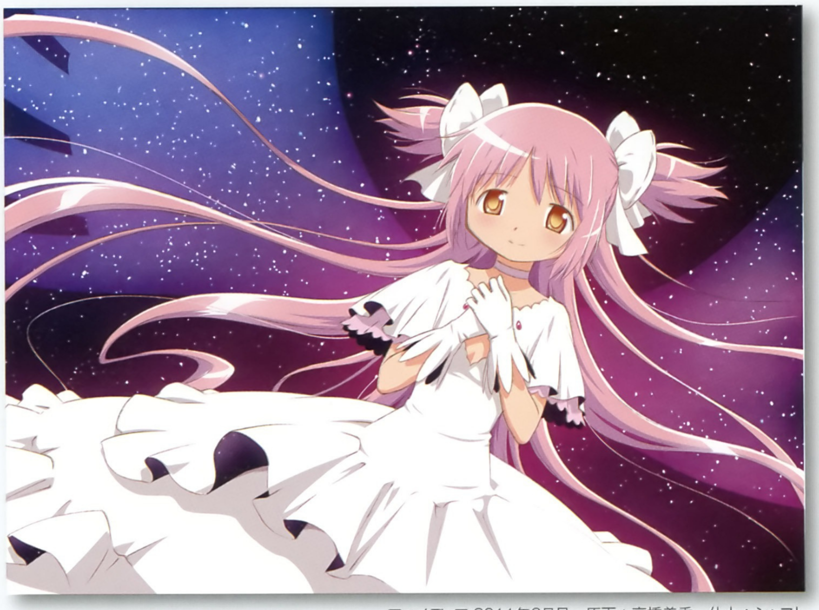
ニュータイプ 2011年5月号　原画：住本悦子　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ



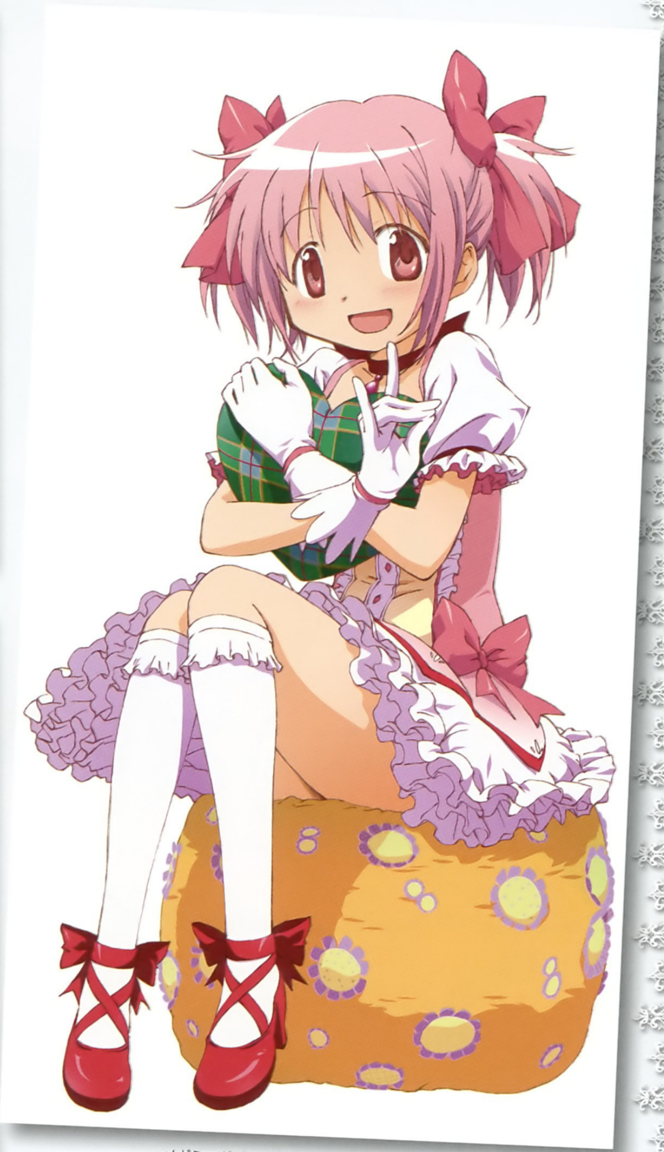
ニュータイプ 2011年4月号　原画：高橋美香　仕上：シャフト



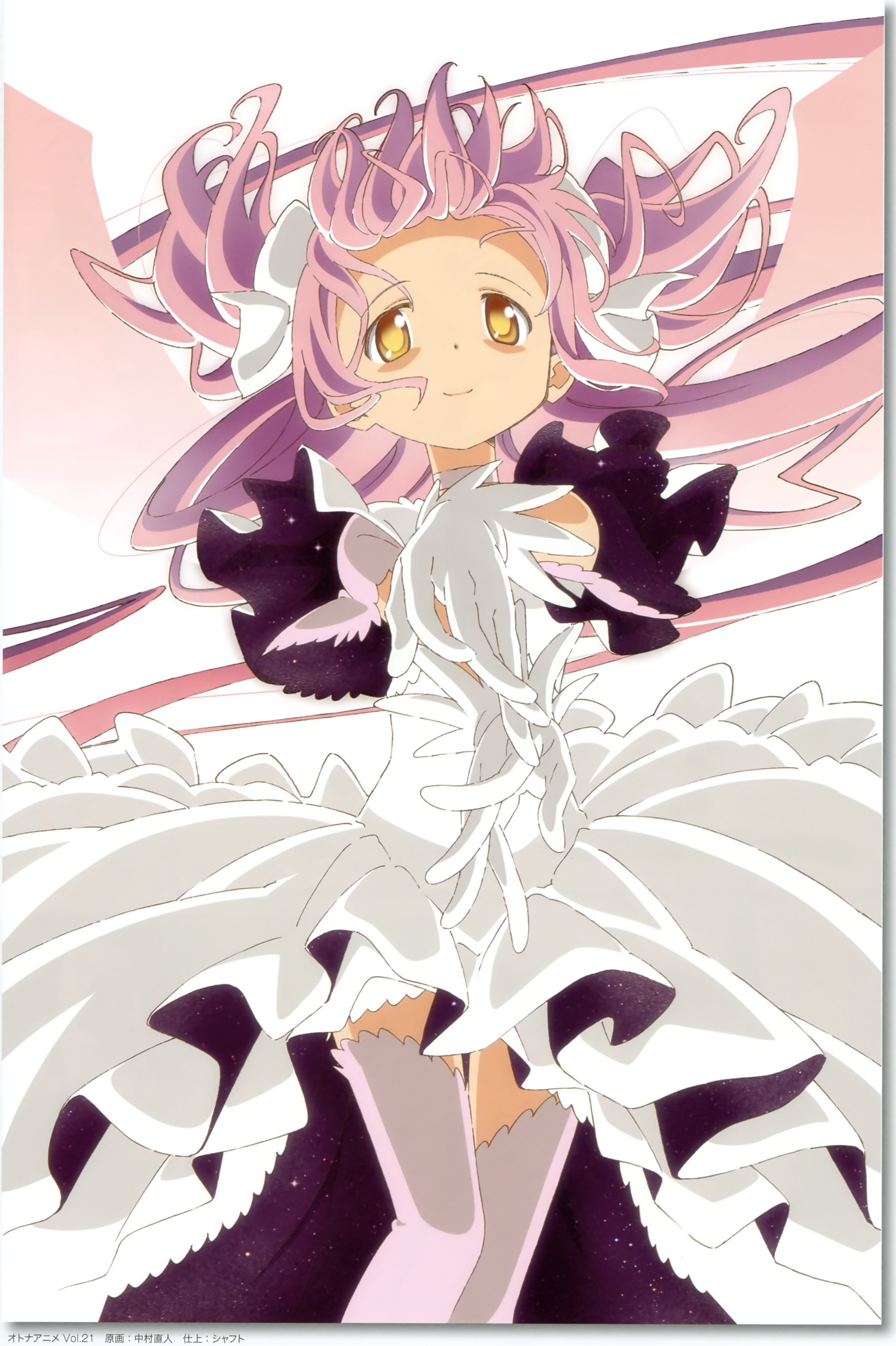
SWITCH 2011年6月号　原画：岸田隆宏



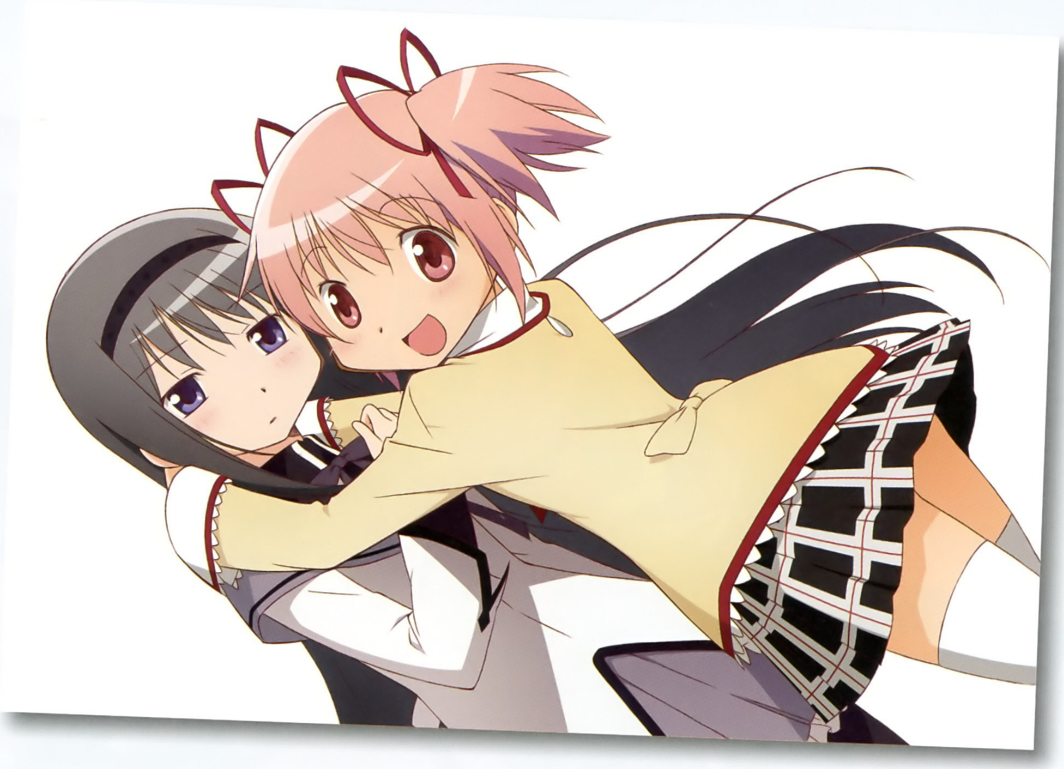
アニメディア 2011年6月号　原画：高橋美香　仕上：シャフト



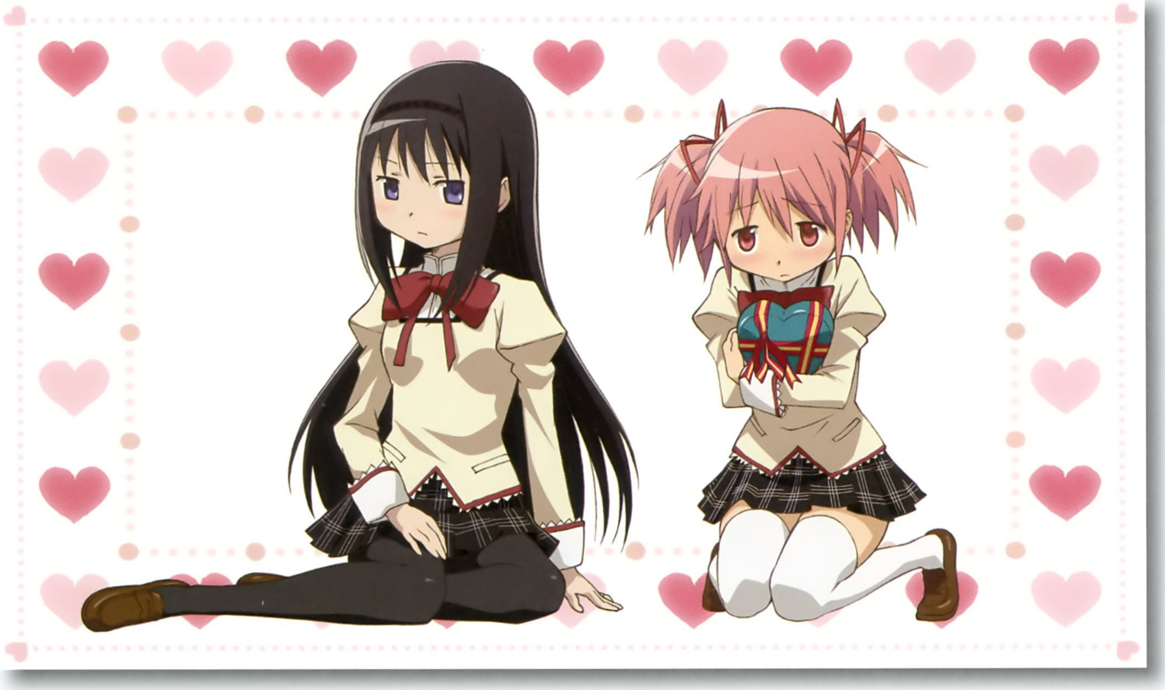
メガミマガジン 2011年2月号　原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト



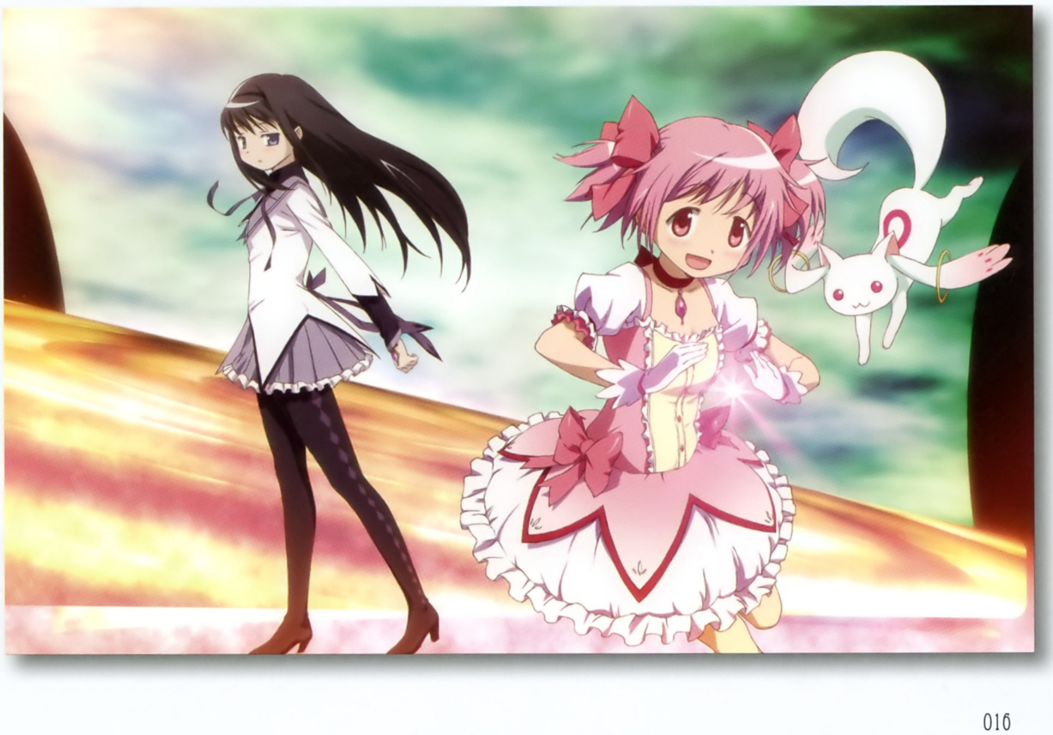
オトナアニメ Vol.21　原画：中村直人　仕上：シャフト



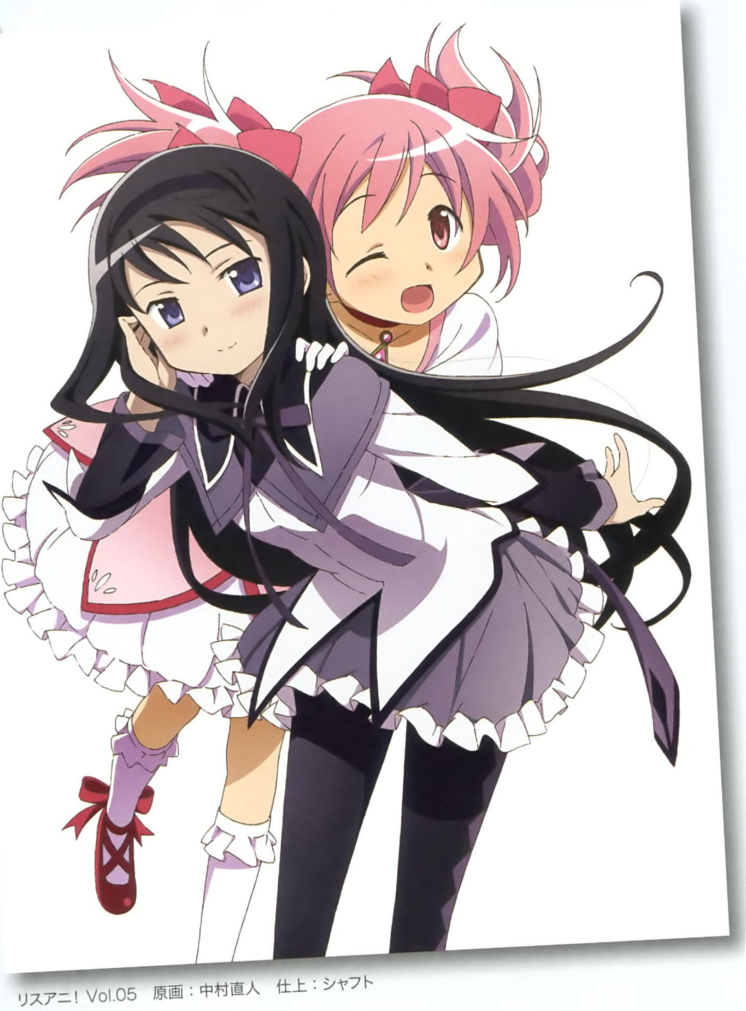
ニュータイプ 2011年1月号
原画：高橋美香
仕上：シャフト



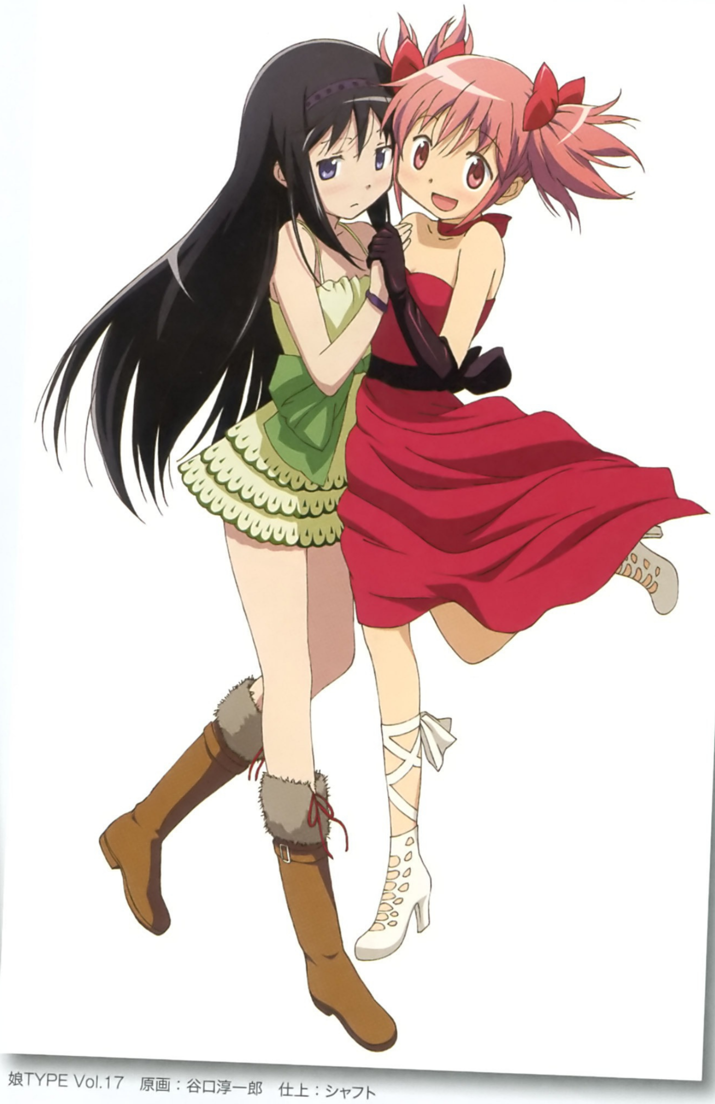
アニメージュ 2011年3月号
原画：潮月一也
仕上：シャフト



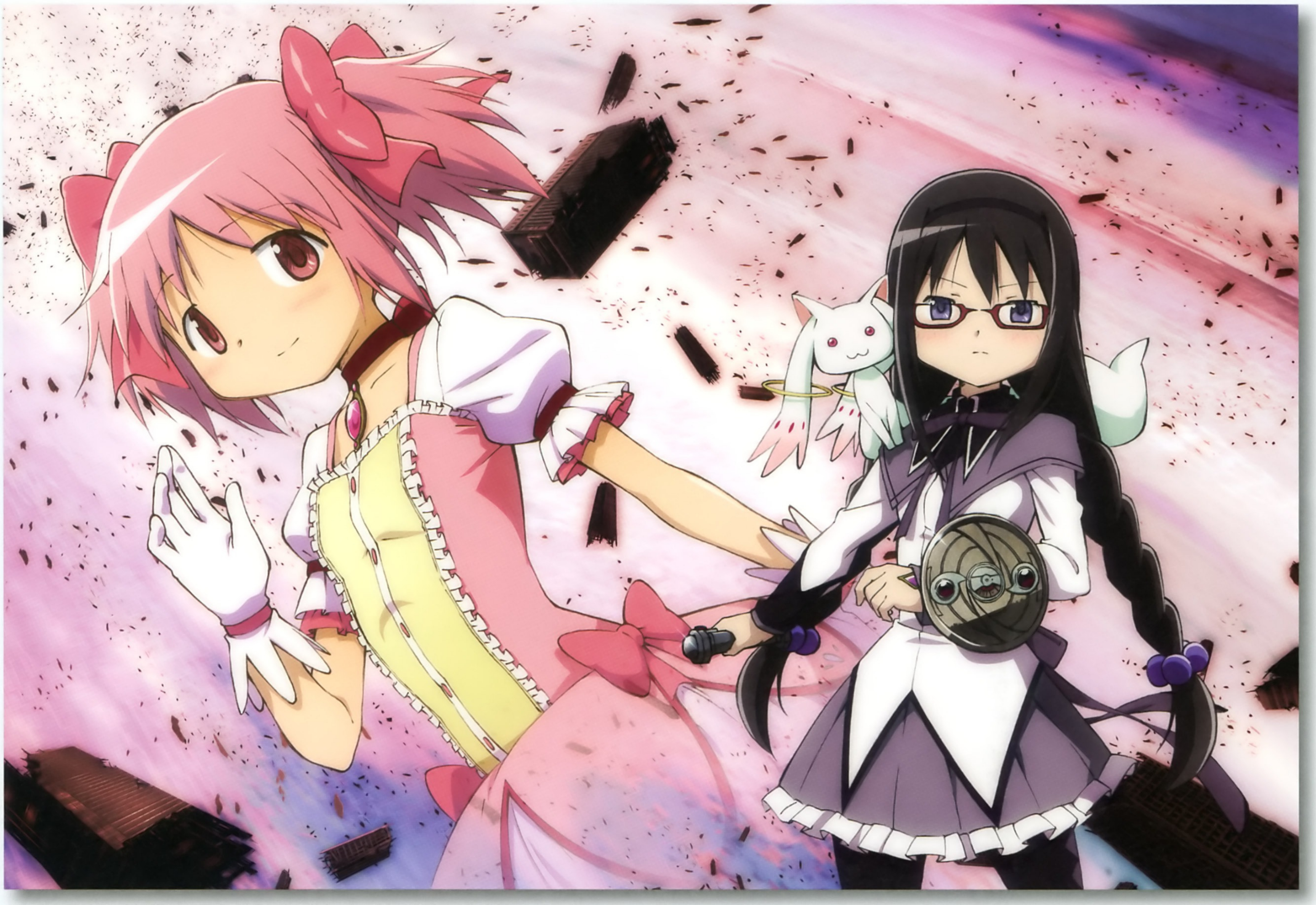
電撃G'sマガジン 2011年5月号
原画：谷口淳一郎
仕上：シャフト



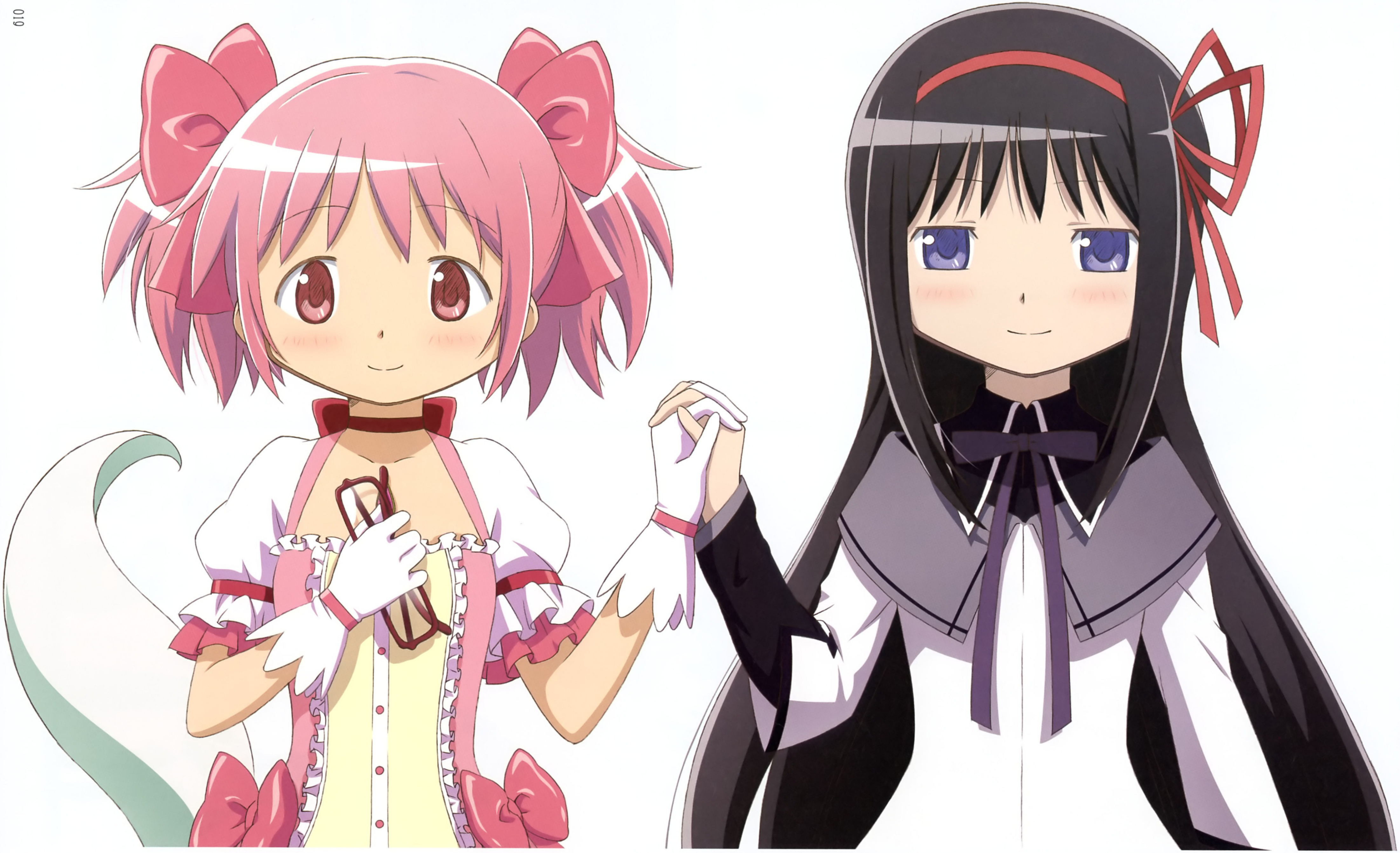
リスアニ！ Vol.05　原画：中村直人　仕上：シャフト



娘TYPE Vol.17　原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト



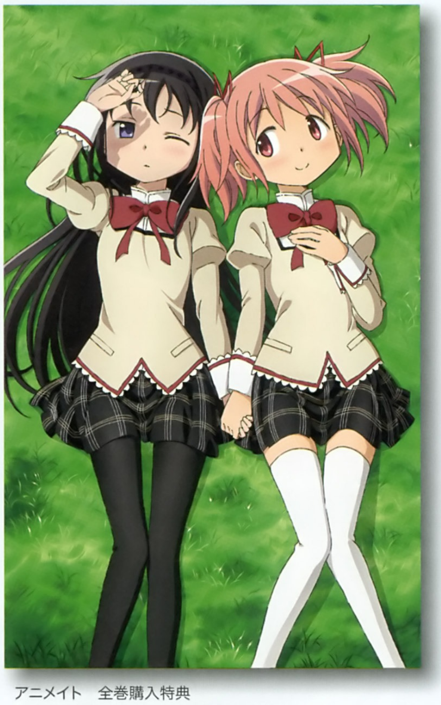
アニメージュ 2011年5月号　原画：潮月一也　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ



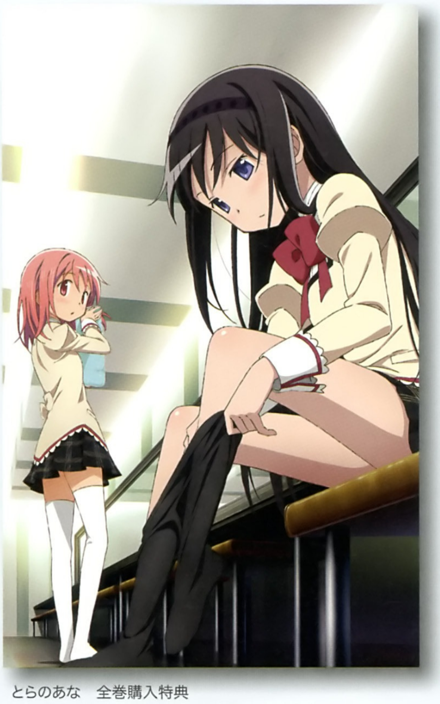
ニュータイプ2011年7月号　原画：高橋美香　仕上：シャフト

EXTRA ILLUSTRATIONS

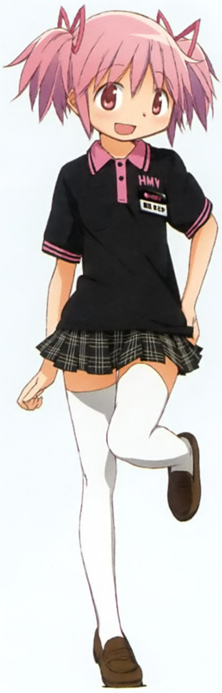
Blu-ray・DVD購入特典用に描き下ろされた各ショップ限定イラストと、TVアニメ「STEINS;GATE」の公式サイトに掲載された、同作品とのコラボイラストを紹介！



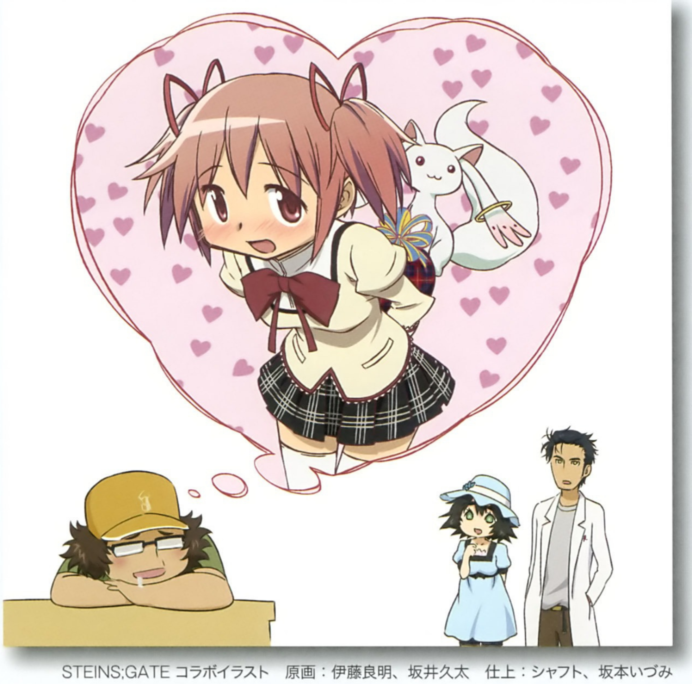
アニメイト　全巻購入特典
描き下ろし全巻収納BOX　原画：中村直人
仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ



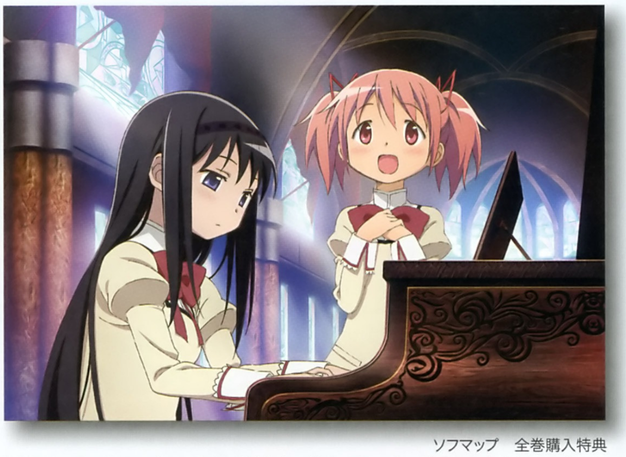
とらのあな　全巻購入特典
描き下ろし特大タペストリー　原画：中村直人
仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ



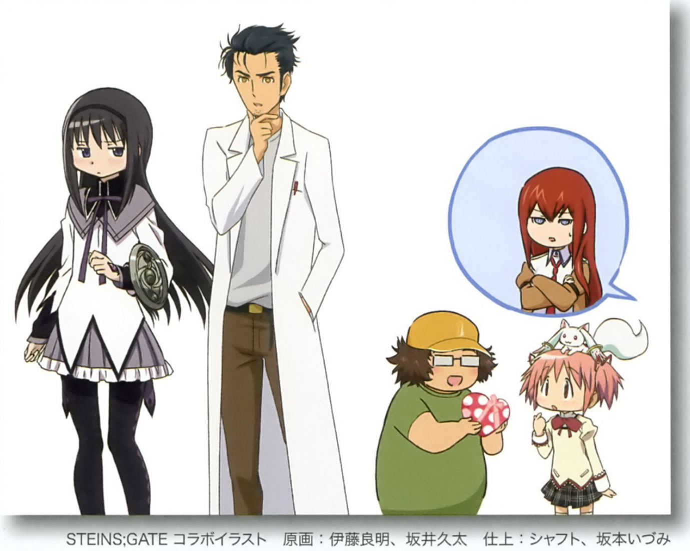
HMV　第1巻購入特典
描き下ろしB2ポスター　原画：岸田隆宏
仕上：シャフト



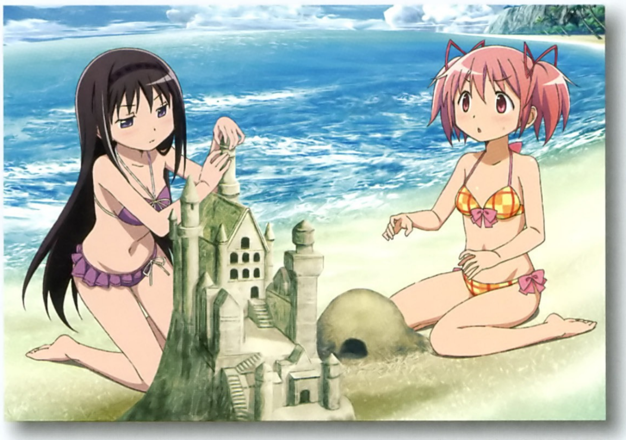
STEINS;GATE コラボイラスト　原画：伊藤良明、坂井久太　仕上：シャフト、坂本いづみ



ソフマップ　全巻購入特典
描き下ろしテレホンカード　原画：中村直人　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ



STEINS;GATE コラボイラスト　原画：伊藤良明、坂井久太　仕上：シャフト、坂本いづみ

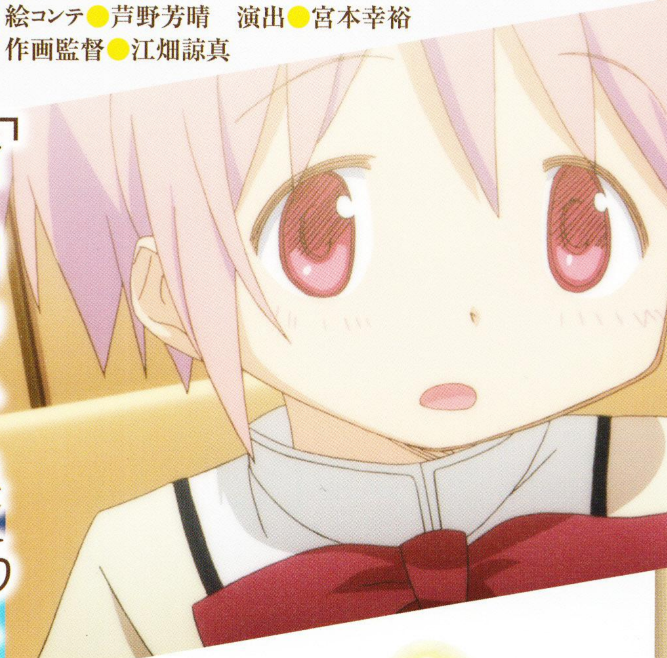


ゲーマーズ　全巻購入特典
描き下ろし全巻収納BOX　原画：中村直人　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ

第1話

脚本●虚淵玄
絵コンテ●芦野芳晴　演出●宮本幸裕
作画監督●江畑諒真

「夢の中で逢った、ような……」



見どころ

終末を思わせるような破壊された街で、少女が必死に巨大な怪物と戦っている。この光景は何を意味するのか。そして少女がまどかに訴えかけようとしていた言葉とは？　また夢から覚めたまどかの日常には、この日からいくつもの変化が起き始める。まずは夢の中で逢った少女ほむらとの再会（?）。彼女はまるで以前からまどかのことを知っていたかのように接してくる。そしてほむらに追われていたキュゥべえと、颯爽とまどかたちを救ったマミとの出会い。絡み合う運命の中心にいるのが自分であることを、まどかはまだ知らない。

「はうぅ夢オチ」

化物とひとりで戦う少女を、ただ見守ることしかできない自分。こんな運命を自分が魔法少女になれば変えられるかもしれない？　まどかが見た夢には、荒唐無稽なのに妙にリアルな現実感があった。

「リボンどっちかな」

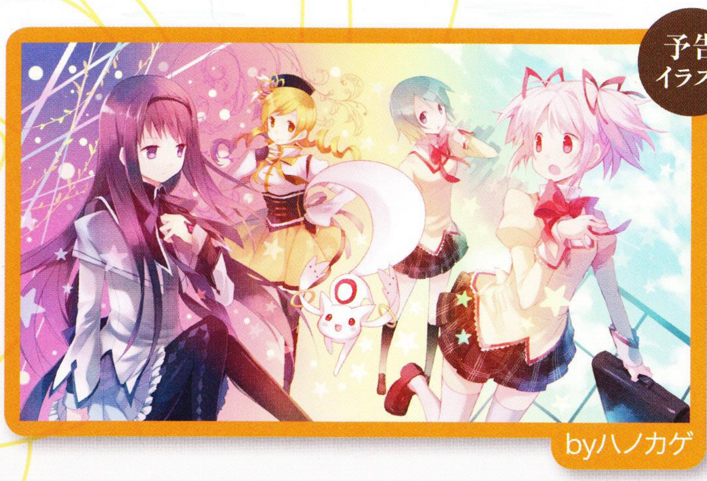
今日はどの色のリボンにしようかと迷うまどか。母の薦めで選んだ赤いリボンは級友のさやかや仁美にも好評だった。いつもと同じ、楽しくて平凡な日常。その日、まどかのクラスにひとりの少女が転入してくる。

転入生のほむらが夢の中で戦っていた少女とそっくりなことに驚くまどか。一方、ほむらもまどかのことを何か知っているようで……。ほむらはまどかに「今と違う自分になろうなどと考えるな」と謎めいた忠告をする。

「僕と契約して魔法少女になってほしいんだ」

まどかとさやかは、キュゥべえという不思議な生き物と出会う。しかしその直後、2人は不気味な空間に迷いこんでしまい、そこを魔法少女のマミに救われる。戸惑う2人に、キュゥべえはお願いがあると言うが……。

予告イラスト



byハノカゲ

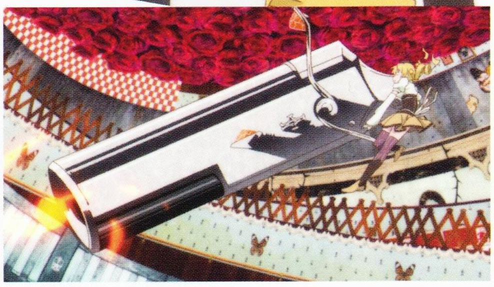
次回予告

キュゥべえ「僕は君たちの願い事をなんでもひとつ叶えてあげる」
さやか「えっほんと!」
まどか「願い事って?」
キュゥべえ「なんだって構わない。どんな奇跡だって起こしてあげられるよ」

「僕は君たちの願い事を、なんでもひとつ叶えてあげる」

まどかとさやかはキュゥべえから魔法少女の説明を受け、願い事をひとつだけ叶えてあげると言われる。特に願いを思いつけずにいる2人だが、それはきっと、恵まれた人生を送っている証拠なのだ。

「ティロ・フィナーレ」



まどかとさやかは、魔女退治をするマミに同行することに。マミは華麗な戦いぶりで魔女を倒し、まどかたちはその強さに驚くばかり。しかしその直後にほむらが現れ、マミとの間に不穏な空気が流れる……。

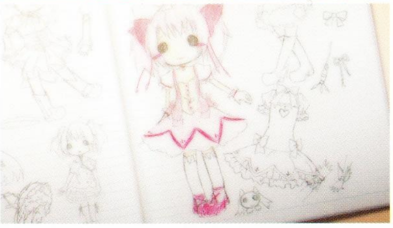
第2話

脚本●虚淵玄
絵コンテ●芦野芳晴
演出●向井雅浩
作画監督●高橋美香／実原登／鳥山冬美

「それはとっても嬉しいなって」

「あなたは、どんな願い事をして魔法少女になったの？」

たった一度の奇跡と引き替えに、魔女との命がけの戦いを課せられるのが魔法少女。ほむらは何を望んで、魔法少女となったのか。そうまどかから問いかけられたほむらは、なぜか寂しげな表情を浮かべる。

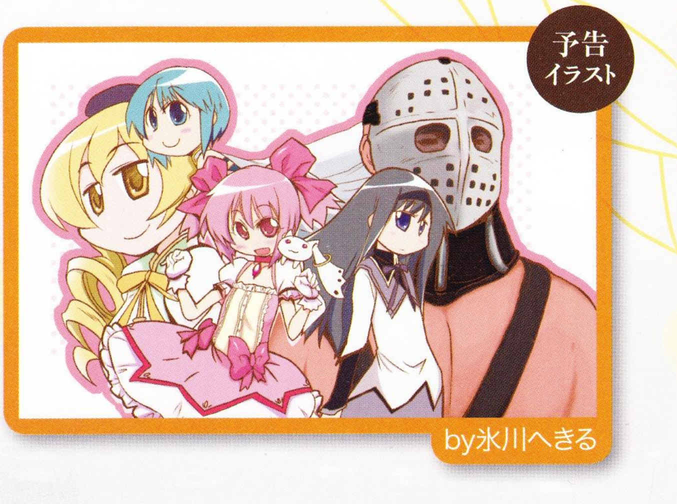


人助けのために戦うマミの姿は、ただ強いだけでなくとってても素敵で……。自分もマミのようになりたいという思いを込めて、まどかは自分が魔法少女になったときのイラストを完成させるのだった。

見どころ

魔法少女、そしてその敵である魔女とは何なのか。また魔法少女に与えられる宝石ソウルジェムと、その濁りを取り払えるグリーフシードについてなど、この物語を把握する上での解説がキュゥべえやマミによって語られる（ただし後々明らかになることだが、キュゥべえはこのとき、すべてを説明しきっているわけではない）。頼れる先輩として描かれているマミと、行動に謎の多いほむらとの対比も印象的だ。また1話では名前が出てきたのみだった上条恭介が、イメージ的にだが登場し、3話以降で描かれるさやかの恋心の示唆となっている。

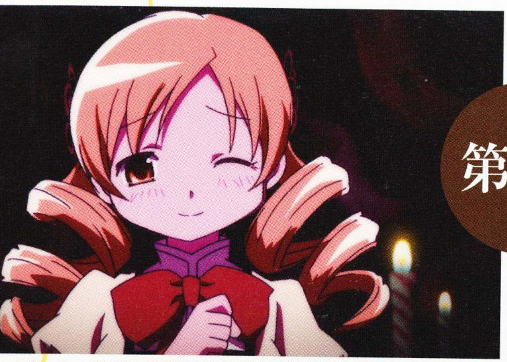
予告イラスト



by氷川へきる

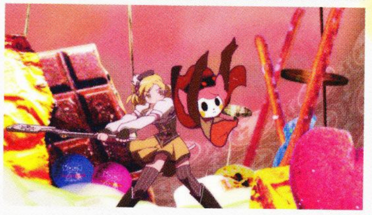
次回予告

マミ「無理してカッコつけてるだけで、
怖くても辛くても誰にも相談できないし、
独りぼっちで泣いてばかり。
いいものじゃないわよ、魔法少女なんて」



第3話

「もう何も恐くない」



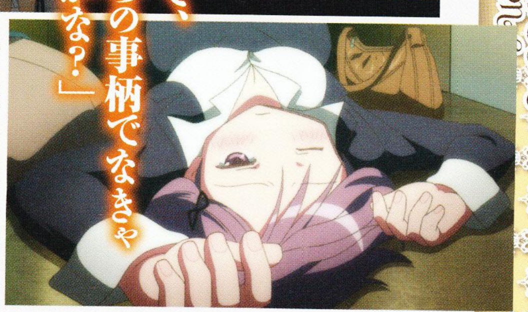
マミは自分の弱さを隠しながら、これまで孤独に戦っていた。でもまどかは、そんなマミを「もう独りぼっちなんかじゃない」と励ます。その言葉を力に、マミはいつも以上に軽やかに使い魔たちを倒していく。

脚本●虚淵玄
絵コンテ●芦野芳晴
演出●八瀬祐樹
作画監督●潮月一也／神谷智大

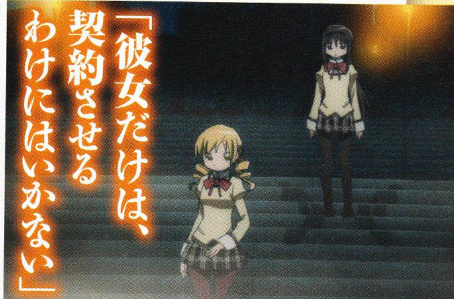
見どころ

マミへの憧れの大きさから、魔法少女になることへの夢を膨らませていくまどか。そんなまどかに勇気づけられ、これからはもう独りぼっちじゃないと希望を見出したマミ。幸せな未来に2人が胸を踊らせたその直後、暗転が待っていた——。マミの死は、まどかだけではなく、作品を観ている側をも呆然とさせるほどの事件だった。これを機に、物語はいわゆる魔法少女ものとは違った方向へと大きく展開を変え始めていくことになる。また3話では、まどかの魔法少女としての資質の高さが語られたが、このことは4話以降にも大きく影響していく。

「願い事って、自分のための事柄でなきゃ駄目なのかな？」

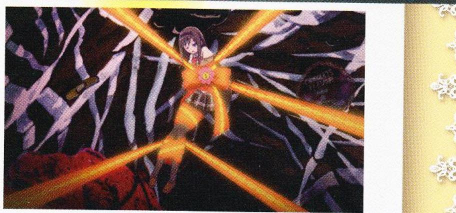


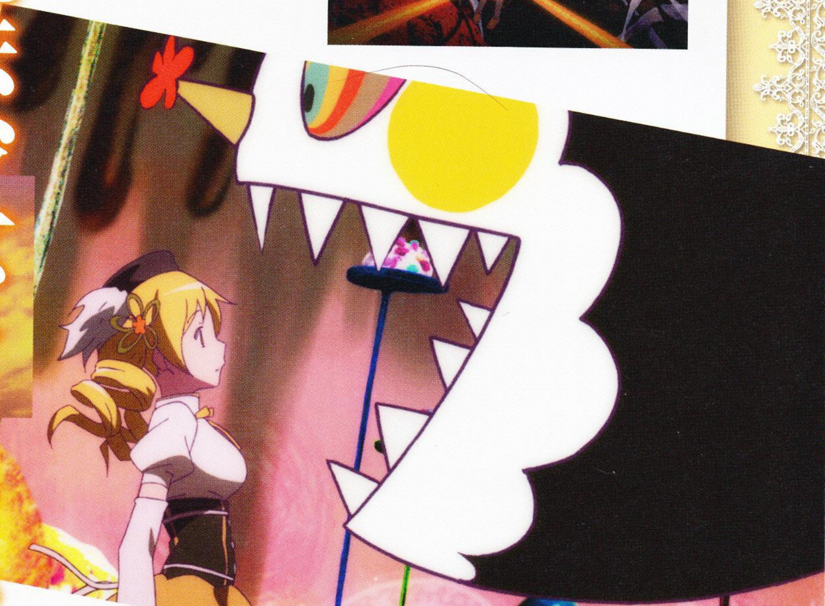
さやかは幼なじみの恭介が、怪我でバイオリンの演奏ができなくなったことを気に病んでいた。自分ではなく恭介の願いを叶えることはできないかと考えるが、マミはそれに対して否定的だった。



「彼女だけは、契約させるわけにはいかない」

ほむらは、まどかを魔法少女にすることを何としても阻もうとしていた。まどかを気にかけるほむらは、まどかたちを追って魔女の結界内まで入り込むが、そこでマミによって拘束されてしまう。





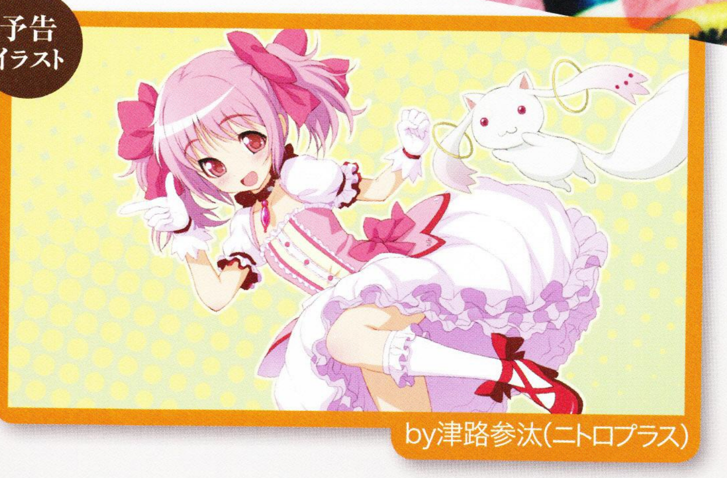
「魔法少女になるって、そういうことよ」

そして魔女との戦い。声をあげる間もなくあっさりと、マミは魔法少女としての孤独から解放された。後から駆けつけたほむらによって、まどかとさやかは助けられるが、2人はその残酷な結末に呆然とするしかなかった。

次回予告

さやか「マミさん、本当に優しい人だったんだ。戦うために、どういう覚悟がいるのか私たちに思い知らせるために、あの人は……」

予告イラスト



by津路参汰（ニトロプラス）

第1～3話解説

第1話

「Magia」

冒頭のほむらと魔女との戦いで使われているBGMは、本来はこの作品のエンディングテーマである「Magia」。2話まではエンディングとしてではなく、魔女との戦闘シーンで流れる曲として、視聴者に印象づけられた。

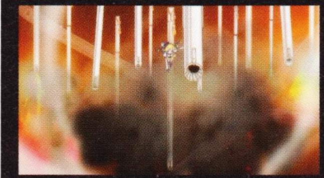
まどかのリボン

登校前、派手なリボンと地味なリボンのどちらを付けるかで迷うまどか。結局は詢子が選んだ赤いリボンに決めるが、このリボンは最終話でもまた役割を持ってくる。

使い魔たちの歌

ヒゲの使い魔たちが、結界内に迷い込んだまどかとさやかを取り囲んで歌っているが、これは絵コンテ時に加えられた演出。実際に歌っているのはドイツ語だが、絵コンテには日本語でその歌詞が書かれている。その内容を見てみると、「見たことない花だよ」「見たことない花だねぇ」「ちょんぎってしまおうか」「ちょんぎってしまおうねぇ」「バラは僕らの女王様へ」「わるいお花はギロチン送り」「きーれー」「ヤア! ちょん切れ」「ヤア! 切り落とせ」（最後の2つは繰り返し）と、かなり物騒なことを歌っていることがわかる。

マミのマスケット銃



脚本段階では、「マミはマジカルマスケット銃を機関銃のように連射させて戦う」というのが当初のイメージだったようだ。本来のマスケット銃は単発式なのだが、「これは魔法の銃なのでアリ」という考えによるもの。しかしやはり連射はさせず、その代わりに何丁もの銃を出現させるスタイルに変わったという。

キュゥべえの口

喋ってはいてもキュゥべえの口は動かない。これは新房昭之監督の発想。ただ、第2話でまどかのお弁当を分けてもらうときなど、ものを食べる際には口が開くシーンもある。

1&2話のエンディングテーマ

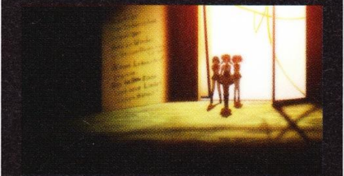
BD・DVD版の1&2話には、テレビ放送時はなかった新たなエンディングがついている。蒼樹うめによるまどか・さやか・仁美のイラストに乗せて、悠木碧が歌う「また あした」が流れるという、「Magia」とはまた違った雰囲気のもの。

第2話

まどかのノート

まどかが魔法少女たちを描いたノートの絵は、表紙をキャラクター原案の蒼樹うめが、中身をまどか役の悠木碧が描いている。まどかはよく落書きでイラストを描いているらしく、中学生なりには上手いという設定で描かれているという。

壁の文字



魔女に魅入られた女性が入っていったビルには、壁にドイツ語が書かれている。これは戯曲『ファウスト』の一節だ。

魔女の口づけ

魔女に魅入られた犠牲者であることを示す刻印。ちなみに魔女によってその紋様は異なるが、いずれもその魔女を象徴するような意匠となっている。

ティロ・フィナーレ

マミが攻撃を繰り出す際のこの掛け声は、脚本では「アルティマシュート」となっていた。しかし脚本の虚淵玄が「このままではカッコ悪いから」とアフレコ時に変更し、「ティロ・フィナーレ」となった。ちなみに「ティロ・フィナーレ」とはイタリア語で、直訳すると「最後の射撃」というような意味になる。

戦いの後の紅茶

魔女との戦いに勝利したマミは、紅茶を飲んでにっこり微笑む。これは劇団イヌカレーによって加えられた描写。マミらしい優雅さが引き立つカットとなっている。

予告イラスト

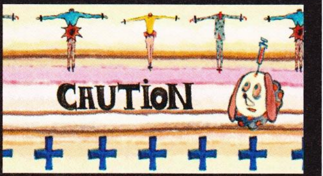
氷川へきるの描いた2話の予告イラストには、魔法少女ではない謎の男（映画『マッドマックス2』の登場人物ヒューマンガス）が紛れ込んでいる。ギャグテイストの予告イラストは後半の話数では使いにくいということもあり、初期の話数で見せよう、という意図もあったようだ。

第3話

さやかの買ったCD

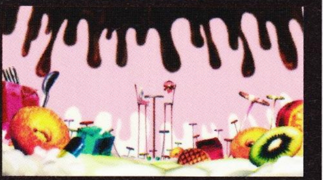
モデルとなっているのは、バイオリニストのダヴィッド・オイストラフのCD。恭介とさやかが一緒に聴いた曲は、ラフマニノフの「ヴォカリーズ」だ。

結界内のイメージカット



Bパート冒頭に、魔女の結界内のイメージカットがいくつか挿入されている。その中には、磔にされた首のない体がいくつも並んだものもあり、この後の展開を暗示するものになっている。

お菓子の魔女



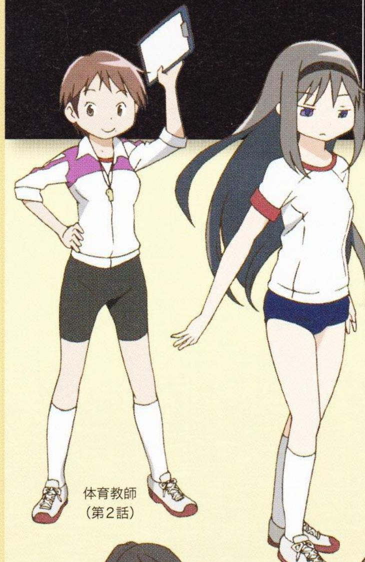
現れた魔女は脚の長い椅子に座るが、その向かいの椅子にも何者かが座っている。ファンの間ではこれがこの魔女の本体なのでは、という憶測もあったが、絵コンテによれば「女装した手下」となっている。

エンディングテーマ

魔法少女の末路にショックを受けるまどかたちで3話は終了し、エンディングに切り替わる。ここで初めてエンディングテーマとして流れた「Magia」は、映像の力と合わせて、観る側に大きなインパクトを与えた。

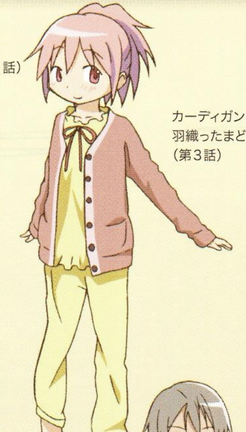
各話設定

まどかのパジャマは1話と2話とで色が違うが、ここでは1話のものを掲載。幼いさやかと恭介は、さやかが子供のころの恭介の演奏を回想する場面で登場した。

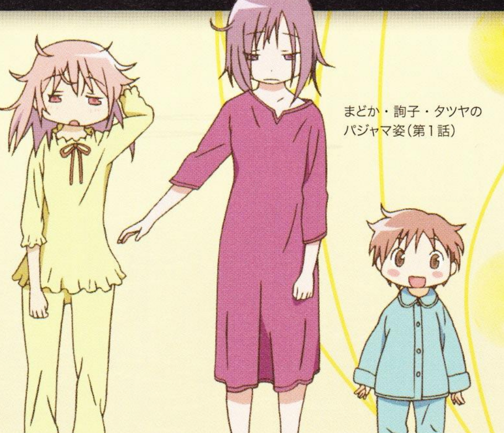


体育教師（第2話）

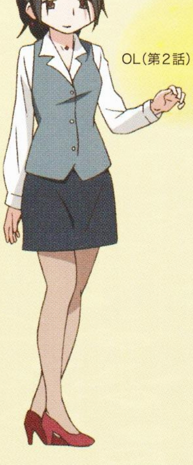
体操服姿のほむら（第1話）



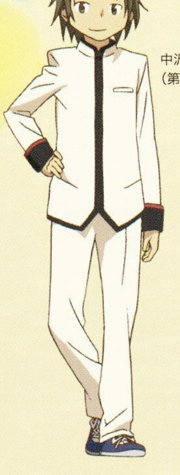
カーディガンを羽織ったまどか（第3話）



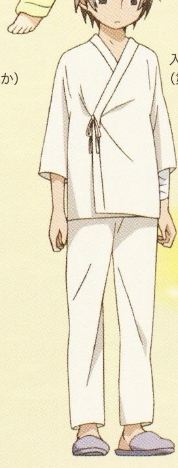
まどか・詢子・タツヤのパジャマ姿（第1話）



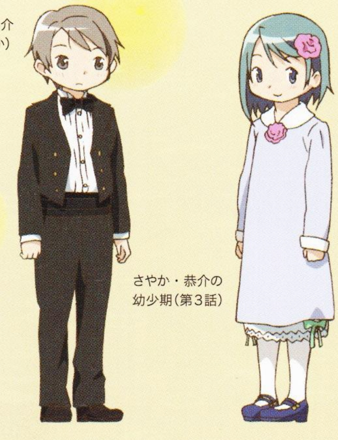
OL（第2話）



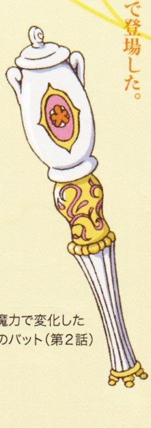
中沢（第1話ほか）



入院中の恭介（第3話ほか）



さやか・恭介の幼少期（第3話）



マミの魔力で変化したさやかのバット（第2話）

TOMOE MAMI

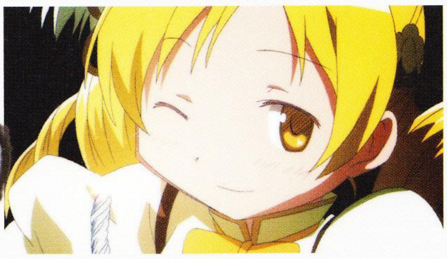
CV MIZUHASHI KAORI

「――危なかったわね。でも、もう大丈夫」

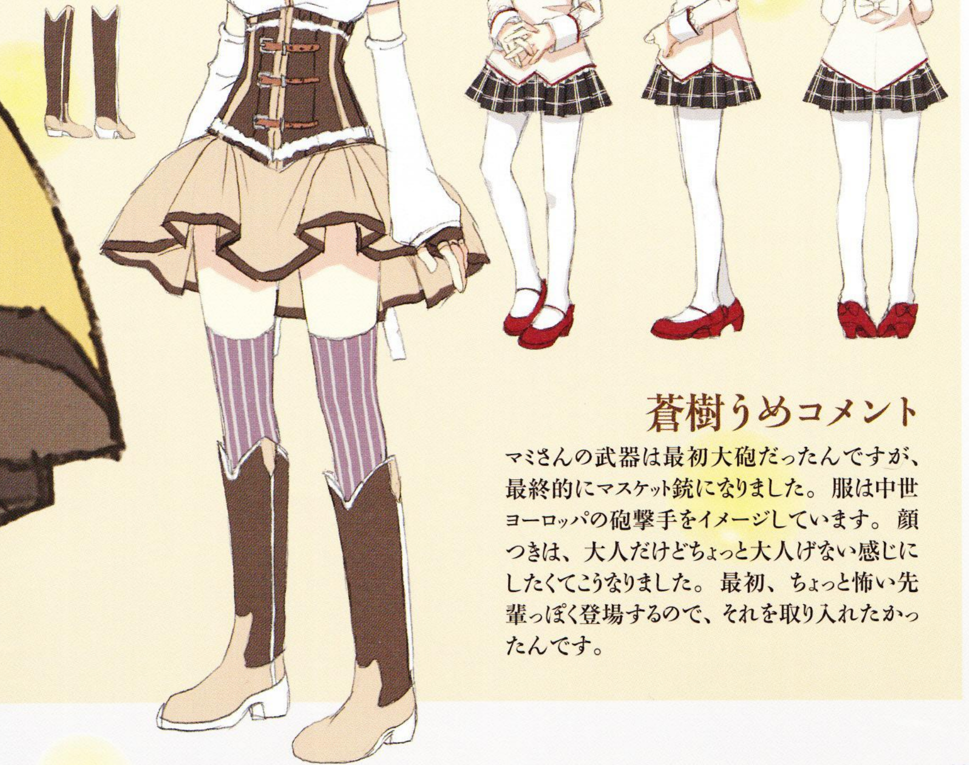
マミは日夜、魔女狩りを行ない、結界に迷い込んだ人間を助けたり、人間界への魔女の呪いの影響を抑えていた。

「未来の後輩に、あんまり格好悪いとこ見せられないものね！」

とっても強くて格好良くて……。まどかとさやかにとって、マミは憧れの先輩だった。



キャラクター原案



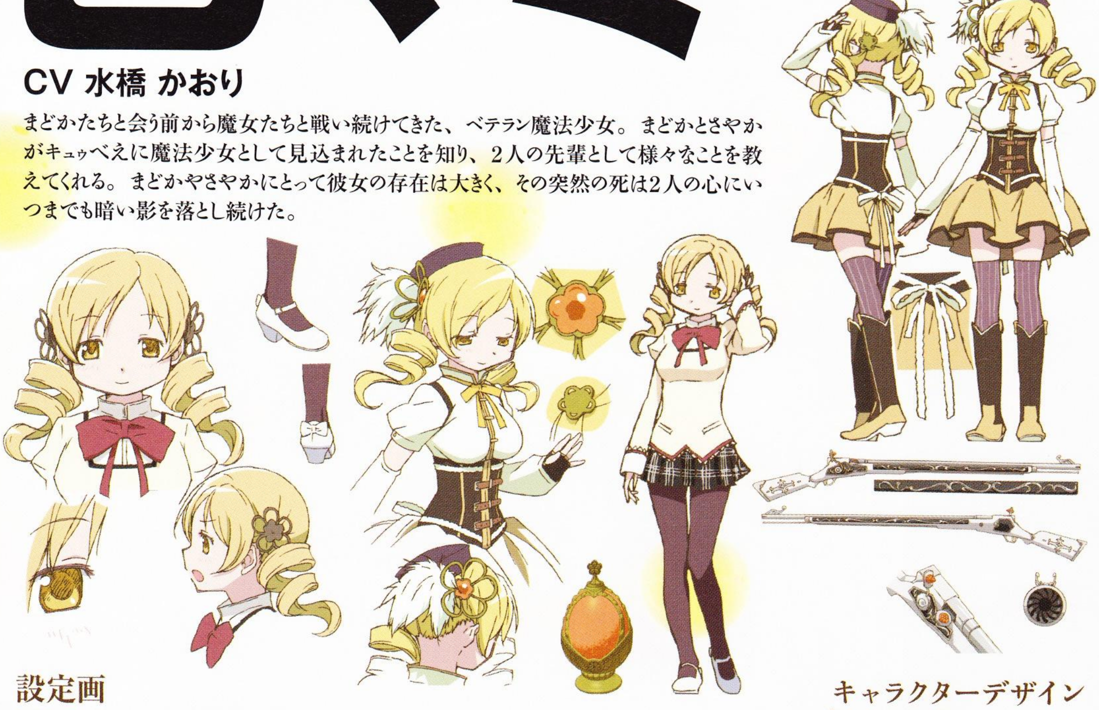
蒼樹うめコメント

マミさんの武器は最初大砲だったんですが、最終的にマスケット銃になりました。服は中世ヨーロッパの砲撃手をイメージしています。顔つきは、大人だけどちょっと大人げない感じにしたくてこうなりました。最初、ちょっと怖い先輩っぽく登場するので、それを取り入れたかったんです。

巴マミ

CV 水橋 かおり

まどかたちと会う前から魔女たちと戦い続けてきた、ベテラン魔法少女。まどかとさやかがキュゥべえに魔法少女として見込まれたことを知り、２人の先輩として様々なことを教えてくれる。まどかやさやかにとって彼女の存在は大きく、その突然の死は２人の心にいつまでも暗い影を落とし続けた。



設定画

制服姿はストッキングが黒で靴が白など、原案と異なるカラーリングでより大人びている。魔法少女のコスチュームは胸を強調したデザイン。マスケット銃を武器とし、遠距離戦を得意とする。ソウルジェムはオレンジ色。

キャラクターデザイン 岸田隆宏コメント

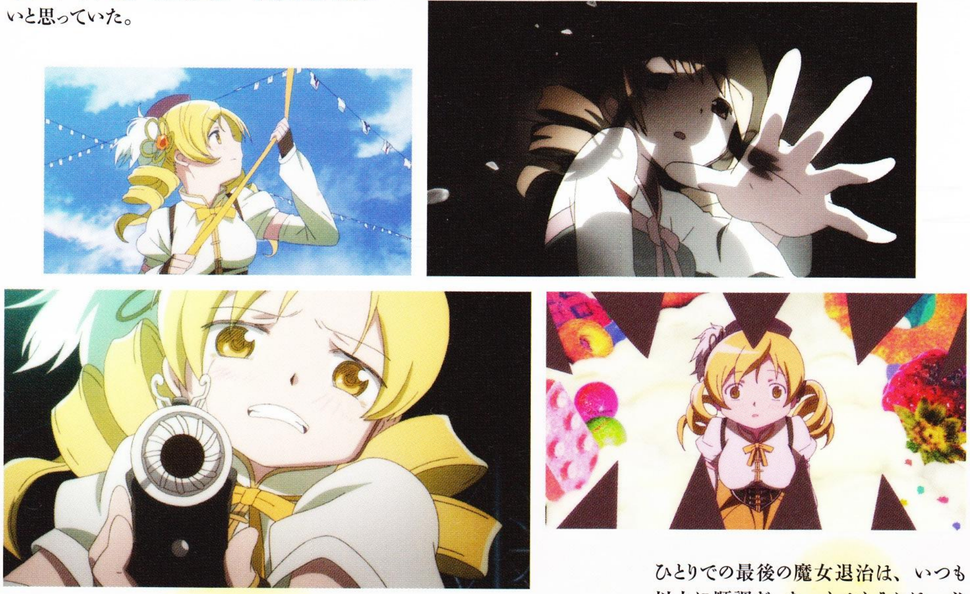
絵面的にどうしても仁美とかぶりそうだったので、ちょっと派手目に記号部分を強調しました。とは言え、大概は髪の毛の色でなんとかなるものですが。

「——考えている余裕さえ、なかったってだけ」

魔法少女になることで九死に一生を得たマミ。まどかたちには、慎重に願い事を考えてほしいと思っていた。

「もう何も恐くない」

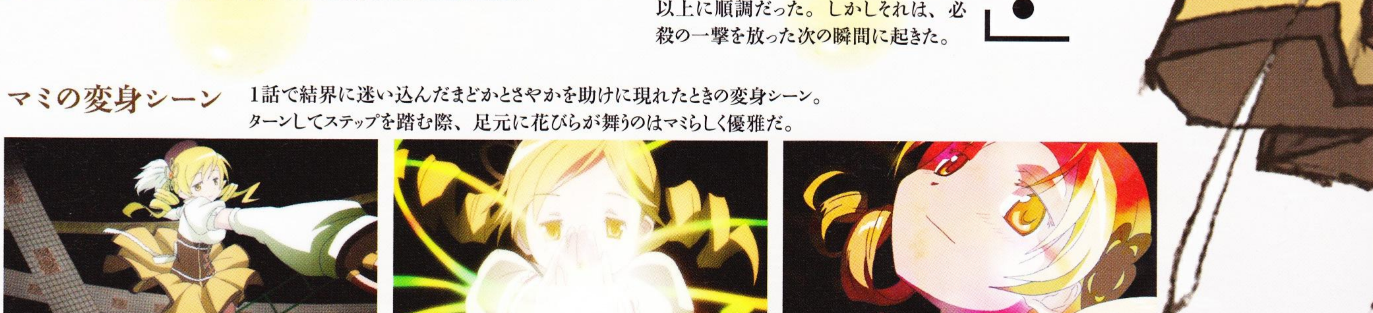
「魔法少女となって一緒に戦う」というまどかの言葉は、孤独に戦ってきたマミに勇気と希望を与えた。



「——え？」

ひとりでの最後の魔女退治は、いつも以上に順調だった。しかしそれは、必殺の一撃を放った次の瞬間に起きた。

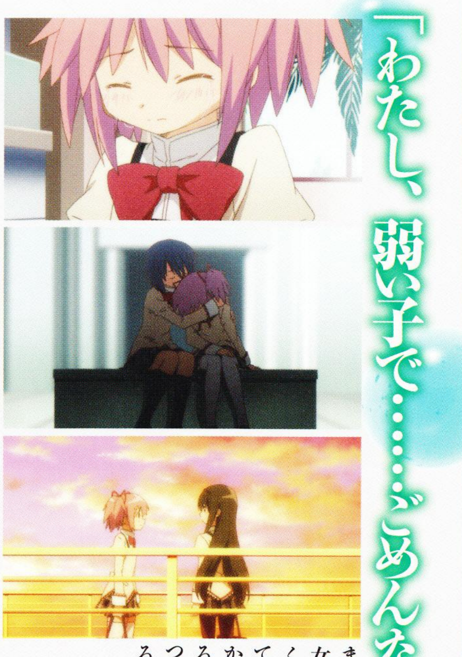
マミの変身シーン 1話で結界に迷い込んだまどかとさやかを助けに現れたときの変身シーン。ターンしてステップを踏む際、足元に花びらが舞うのはマミらしく優雅だ。



第4話

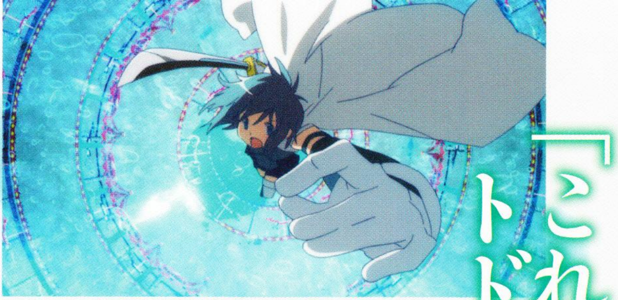
脚本●虚淵玄
絵コンテ●笹木信作
演出●小俣真一
作画監督●小関雅

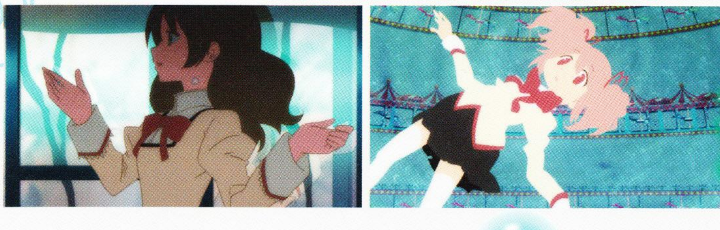
「わたし、弱い子で……ごめんなさい……」



まどかはもはや「魔法少女になりたい」とは言えなくなっていた。自分を責めてマミの死を思い悩むまどかの前に、ほむらが現れる。彼女はまどかを慰めつつも、まどかが優し過ぎることを忠告する。

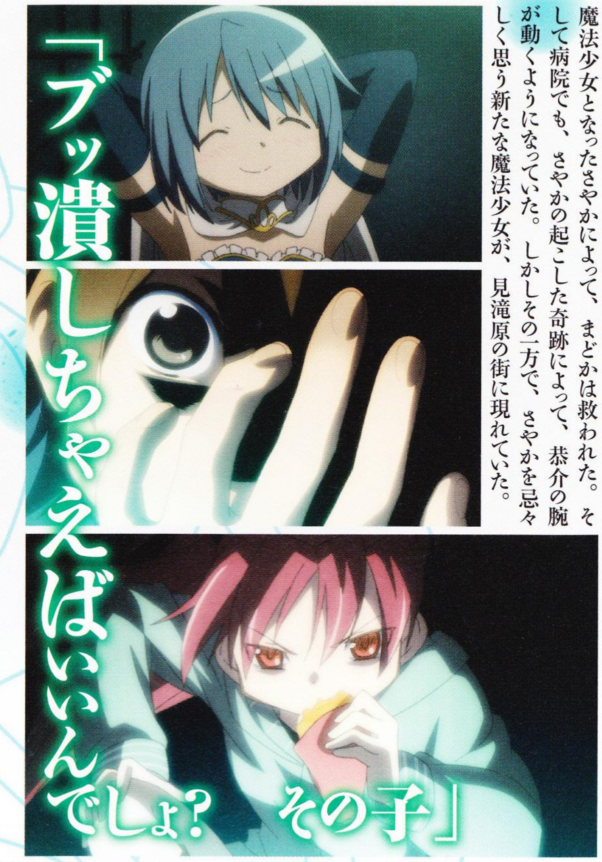
「これでトドメだぁッ!」





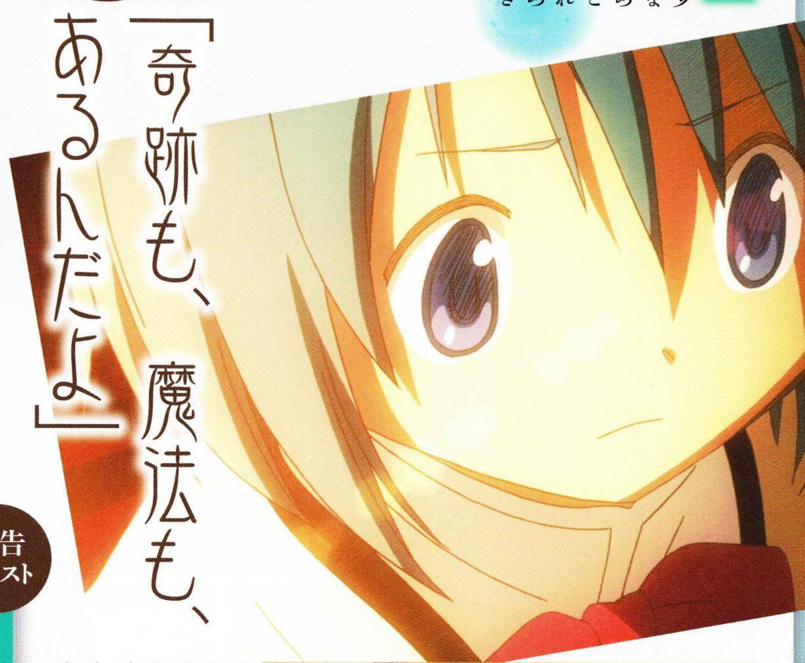
仁美が魔女に魅入られてしまった。まどかは彼女を助けようとするが、逆に魔女の結界の中で絶体絶命の危機に陥る。まどかが観念したそのとき、剣を携えた魔法少女が現れ、魔女を切り伏せた！

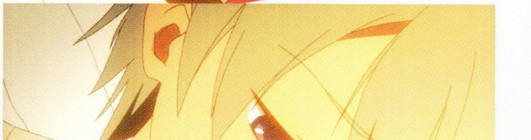
「ブッ潰しちゃえばいいんでしょ？　その子」



魔法少女となったさやかによって、まどかは救われた。そして病院でも、さやかの起こした奇跡によって、恭介の腕が動くようになっていた。しかしその一方で、さやかを忌々しく思う新たな魔法少女が、見滝原の街に現れていた。

「奇跡も、魔法も、あるんだよ」



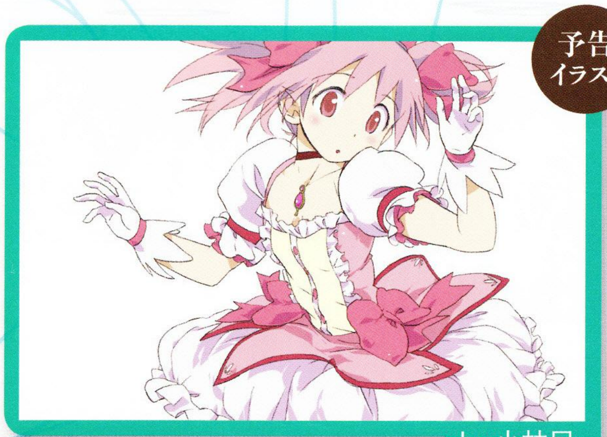


もう二度と演奏することはできない、恭介はそう医者から告げられていた。自暴自棄になった彼には、もはやさやかの励ましも届かない。そんな彼を前にして、さやかはついに決心を固めるのだった。

見どころ

まどかは、マミの死の衝撃の大きさに、魔法少女になる意思を失う。そのことに安心したかのようなほむらだが、「ほむらちゃんのことだって、わたしは、忘れないもん!」というまどかの言葉は、彼女の心にどのように響いたのか。一方でさやかは、マミの最期を目の当たりにしつつも、恭介のために願いを叶え、魔法少女になることを決心する。だが、アバンでの「思えば――そのときのあたしは、まだ何も解っていなかった。奇跡を望む意味も、その代償も……」というさやかのモノローグが、この先のやりきれない展開を暗示している。

予告イラスト



by小林尽

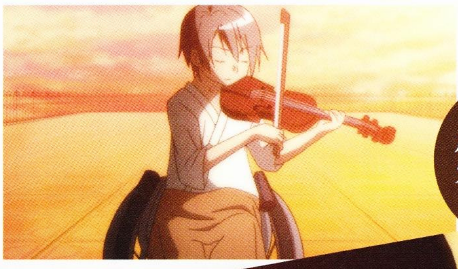
次回予告

さやか「舞いあがっちゃってますね、
あたし。これからの見滝原市の
平和は、この魔法少女さやかちゃんが
ガンガン守りまくっちゃいますからね」

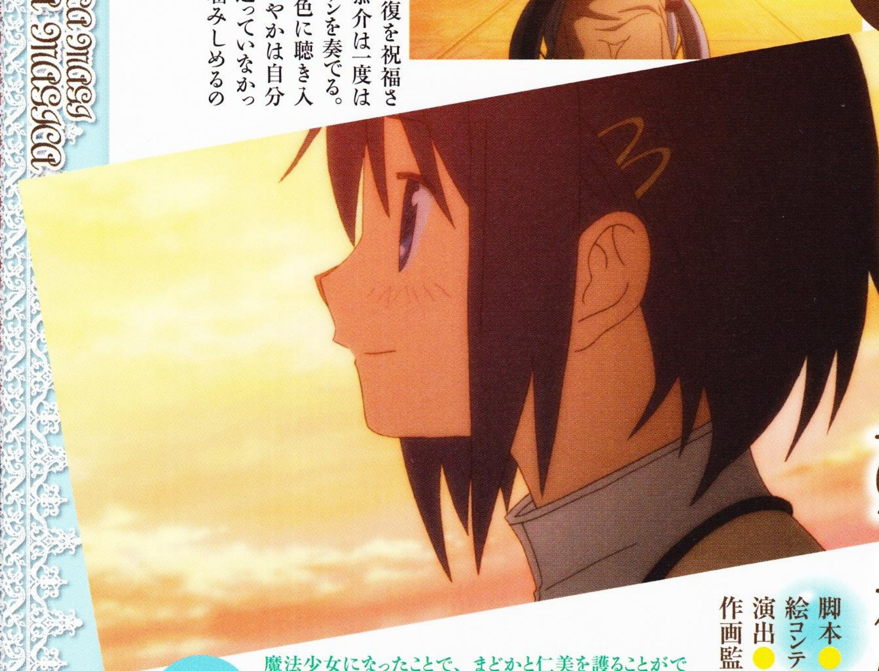
第5話

「後悔なんて、あるわけない」

脚本●虚淵玄
絵コンテ●小俣真一
演出●間島崇寛
作画監督●本多美乃／松本麻友子／小菅和久



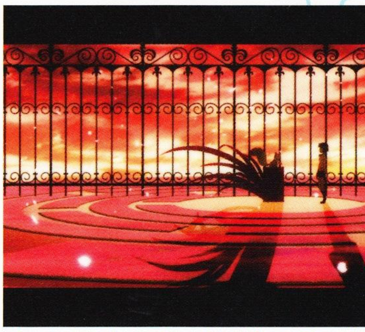
多くの人に快復を祝福されながら、恭介は一度は諦めたバイオリンを奏でる。その美しい音色に聴き入りながら、さやかは自分の決心は間違っていなかったと幸せを噛みしめるのだった。

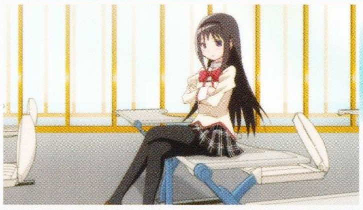


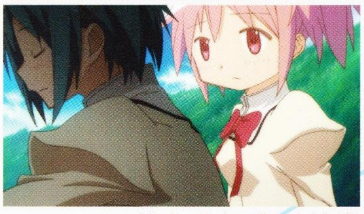
見どころ

魔法少女になったことで、まどかと仁美を護ることができた。そして何より恭介の腕を治すことができた。だから「後悔なんて、あるわけない」と、さやかは自分の決断に自信をもとうとする。そんな、人のために戦おうとするさやかとは正反対の魔法少女として現れたのが杏子だ。自分のことしか考えていないかのような杏子は、さやかにとって相容れない存在だった。この2人の関係が、この先の物語を引っ張っていく。またそんなさやかを見守るまどかは、「美樹さやかのことは諦めて」というほむらの言葉の重さを後々思い知ることになる……。

「さあ、受け取るといい。それが君の運命だ」

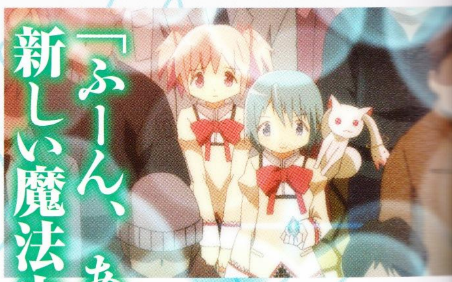


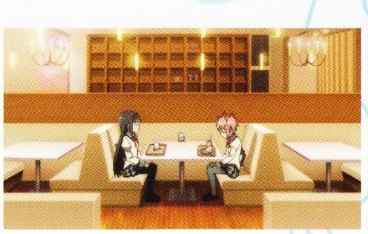


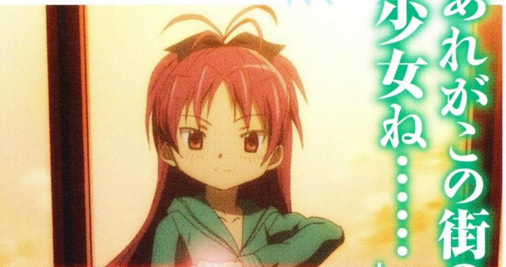


魔法少女になったさやかに対して、まどかは心配と不安を隠せない。でも当のさやかは、そんなまどかに対して「むしろもっとはやく決心をすればよかった」と、明るくふるまって見せる。

「ふーん、あれがこの街の新しい魔法少女ね……」

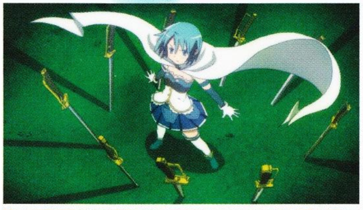


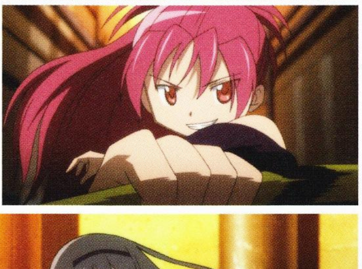


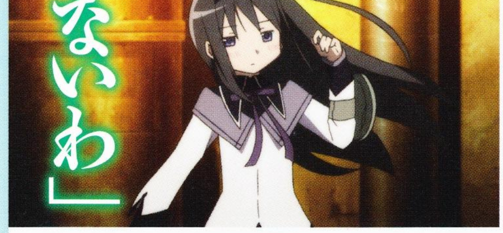


街を自分の狩場とするために、さやかの動向をうかがう杏子。さやかの身を案じてほむらに相談をもちかけるまどか。さやかが魔法少女となったことで、周囲には新たな波紋が広がり始める。

「それには及ばないわ」

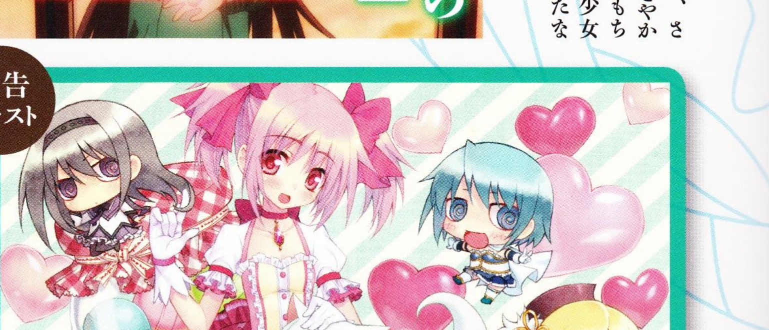






さやかの前に杏子が現れる。互いに理解し合えないさやかと杏子は戦いを始めるが、まどかはそれを見ていることしかできない。2人を止める力を得るため、まどかはキュゥべえと契約をしようとするが……。

予告イラスト



byゆーぽん（ニトロプラス）

次回予告

まどか「さやかちゃんは魔女をやっつけるために魔法少女になったんでしょ。あの子は魔女じゃない、同じ魔法少女なんだよ」

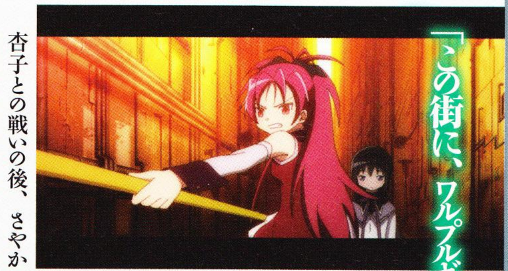
第6話

「こんなの絶対おかしいよ」

脚本●虚淵玄　絵コンテ●笹木信作
演出●浅利藤彰　作画監督●宮嶋仁志／福永純一

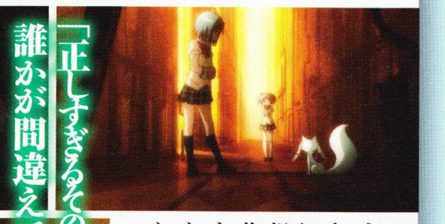
見どころ

魔法少女の魂はソウルジェムに移されていて、身体はただの外部機器でしかない。その方が魔力を効率よく運用できるし、身体がどれほど損傷しようと、魔力でいくらでも修復できる——。そう淡々と語るキュゥべえには悪びれた様子がなく、逆に「訳が分からないよ」と言うセリフは、途方にくれているようにさえ受け取れる。キュゥべえが人間とは違う、異質な存在であることがここではっきり示された。まどかが母からの「間違えればいい」という言葉を実行したために、友達を失いかけてしまうという流れも含めて、悪意が際立つエピソードとなっている。



「この街に、ワルプルギスの夜が来る」

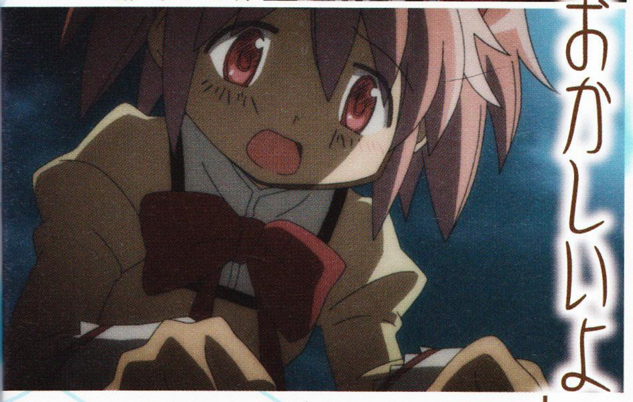
杏子との戦いの後、さやかはキュゥべえから、まどかの魔法少女としての才能について聞かされる。また杏子は、ほむらからワルプルギスの夜を倒すための協力を持ちかけられていた。

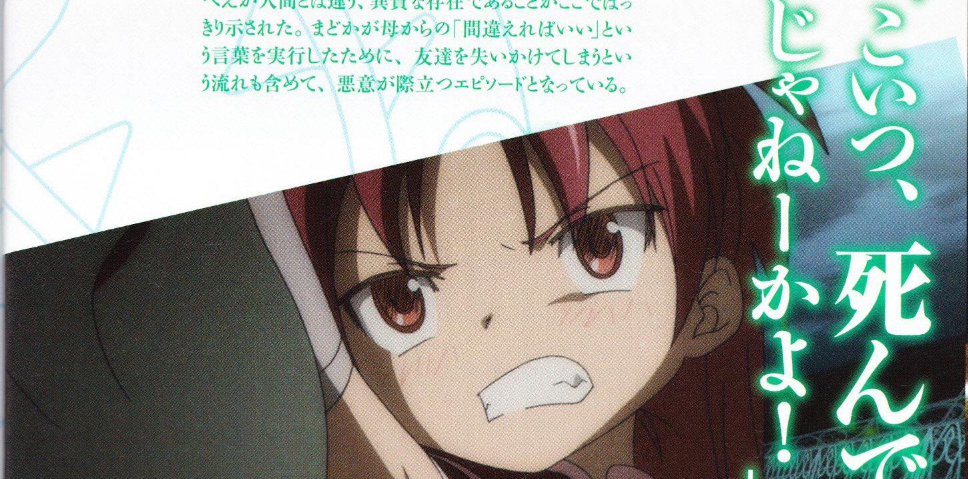


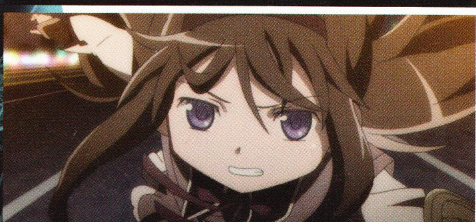
「正しすぎるその子のぶんまで、誰かが間違えてあげればいい」

さやかを心配して思い悩むまどかは、さやかのために何ができるかを詢子に相談する。そのさやかは、恭介が自分に一言の連絡もなく退院してしまったことを、なんとはなしに寂しく思う。

さやかの前に、再び杏子が現れた。恭介のことで挑発され、さやかは再び杏子と対決する。まどかは2人を止めようとするが、さやかも杏子も聞く耳をもってくれない。そこでまどかは思い切った行動に出るが……。







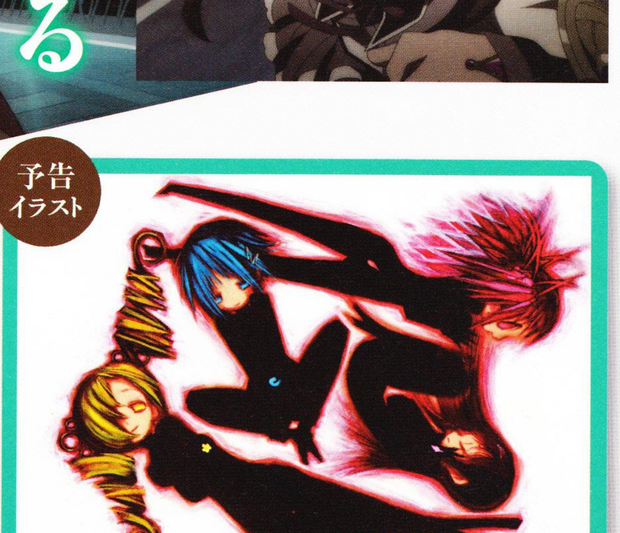
「こいつ、死んでるじゃねーかよ！」

突然倒れてしまったさやかの身体には、呼吸も脈もなかった——。ほむらがソウルジェムを回収したことでさやかは目を覚ますが、まどかも杏子も、魔法少女の残酷な事実に愕然とするしかなかった。

次回予告

キュゥべえ「戦いの運命を受け入れてまで、君には叶えたい望みがあったんだろう。それは間違いなく実現したじゃないか」

予告イラスト



byウエダハジメ

第4〜6話解説

第4話

マミの部屋

事故で家族を失ったマミは、ほむらによれば遠い親戚しか身寄りがいないらしく、この部屋を訪れる者はもはや誰もいない。まどかは魔法少女を落書きしたノートをここに置いていくことで、マミへ別れを告げて、甘く夢見ていた魔法少女への憧れを捨て去る。しかしこの先、今度こそ魔法少女になることを決意したとき、まどかはこのノートをマミから返してもらうことになる。

使い魔の声

まどかが使い魔たちによって結界内に連れ込まれる場面で、使い魔の謎のセリフが聞こえるが、これは劇団イヌカレーによって加えられたもの。絵コンテのト書きには「今日は本当に楽しかったねえ。また行きたいねえ。今度はお弁当も持っていこう」と書かれている。実際にはこれらのセリフはそのままではなく、逆再生した形で使われた。

新たな魔法少女

4話のラストは杏子の登場で締めくくられる。杏子だけは番組告知の段階では発表されていない魔法少女だったため、ここまでの段階ではオープニングでワンカット登場しているのみ。悪役であることを印象づけるような、意外な初登場だった。

第5話

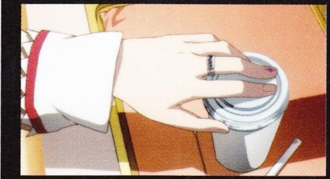
恭介の父

病院の屋上で、快復した恭介にバイオリンを手渡す父親。脚本に補足的に書かれたト書きによれば、恭介のバイオリンの師でもあるとのこと。

恭介の演奏

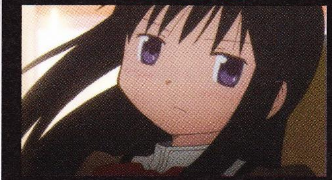
恭介が屋上で演奏した曲は「アヴェ・マリア」。多くの作曲家がこの曲を残しているが、これはグノーによるもの。最終話でも恭介はこの曲を演奏している。

左手の中指



ほむらの左手の中指には、指輪がはめられている。これはソウルジェムが変形したもので、魔法少女たちは普段はこの形状で身につけている。ちなみに指輪に刻まれている文字は、それぞれの魔法少女の下の名前だ。また中指の爪に浮き出ている紋様は、ソウルジェム上部の飾りと同じもの。

ほむらの振り向き

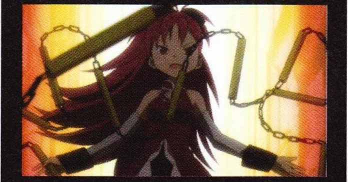


まどかとほむらがファーストフード店で会話をする場面では、「私は嘘をつきたくないし」というセリフの前に、ほむらが振り向くカットがある。ほむらは正面を向いているので、本来は振り向くことはできないのだが、その後のセリフを印象的にするために、あえて振り向かせているカットだ（コンテにも「前後カットと関係ありません」という補足がある）。8話後半で公園にいるまどかの前にほむらが現れる場面など、振り向きの芝居は、この先もいくつか挿入されている。

使い魔の声優

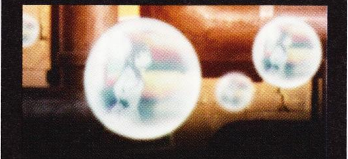
落書きの魔女の使い魔は、まるで子供のような「ブーンブーン」というセリフが特徴的。これはまどか役の悠木碧が声を当てている。

杏子の戦闘スタイル



杏子が操る武器は、多節棍としても扱うことができる槍。ここでのさやかとの戦闘では「槍はヌンチャクのようなアクションで」「刃先を使わない感じで」という添え書きが絵コンテに書かれている。槍で直接刺されると流血を描かねばならず、それを避けるためだとのこと。

ほむらの能力



さやかと杏子の戦いにほむらが割って入るとき、ほむらの姿がまどかの涙に映る。ほむらが映っている間は、周囲のものは動きが止まっていて、ほむらが消えた後にまた動き出す。ほむらの操る能力がなんなのか、そのヒントになるシーンだ。

ほむらのクセ

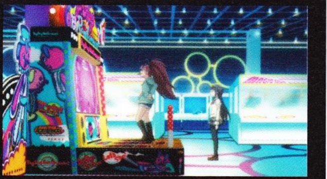
5話はほむらが後ろ髪をかきあげるカットで締めくくられる。ほむらのこの仕草はたびたび見られるが、かつて三つ編みにしていたことを感じさせる演出として加えられたもの。髪型が変わったためにできたクセなのかもしれない。

第6話

「キュップぃ」

黒くなったグリーフシードを食べた後、キュゥべえが漏らしたげっぷは、台本上の指定ではなく加藤英美里によるアドリブ。8話にもキュゥべえが同じようにげっぷをする場面がある。

ダンスゲーム



杏子が遊んでいるダンスゲームの筐体には、動物を模したキャラクターが描かれている。これは劇団イヌカレーによるもの。魔女や結界だけではなく、こんなところにもセンスを発揮している。

ワルプルギスの夜

ほむらは、共に協力してワルプルギスの夜を倒すことを杏子に持ちかける。ワルプルギスの夜という言葉はここが初出だが、この時点では強力な魔女らしいというくらいしか推測ができず、何者なのかまではわからない。

宿題中のまどか

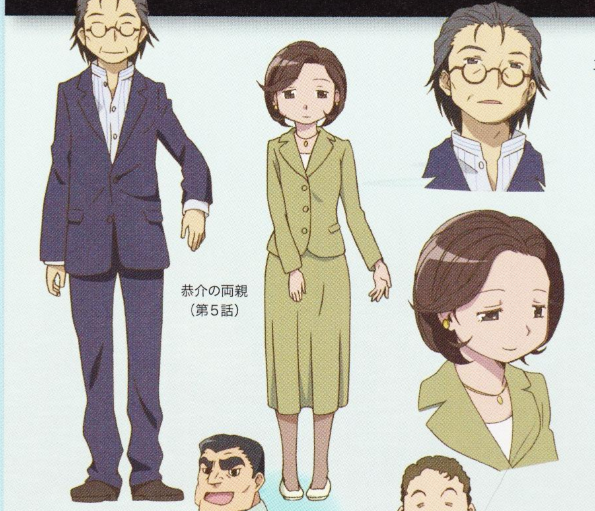
キュゥべえがまどかを呼びに来たとき、まどかは宿題に取り組んでいた。ここでパソコンに打ち込んでいたのは、『マザー・グース』の一節。

予告イラスト

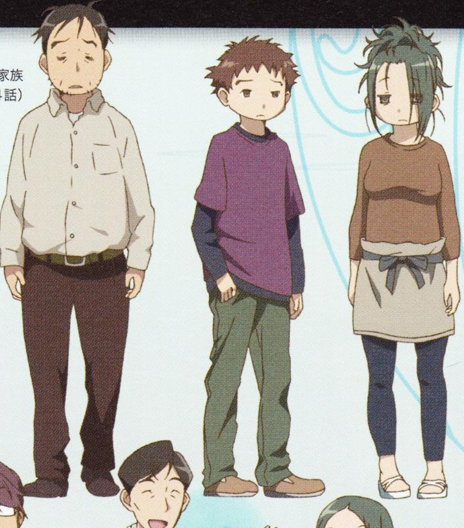
ウエダハジメによる予告イラストは、左右に反転させると「死人」という人文字として読めるようになっている。まるで魔法少女たちの実態を物語っているかのようだ。

各話設定

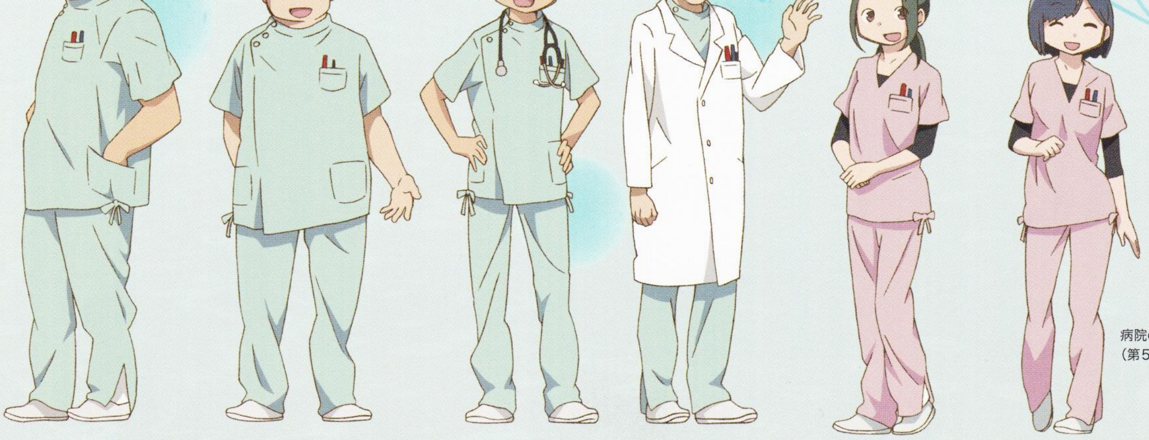
恭介の両親は5話で登場。直接の描写はないが、さやかとも古い付き合いだと思われる。



恭介の両親（第5話）



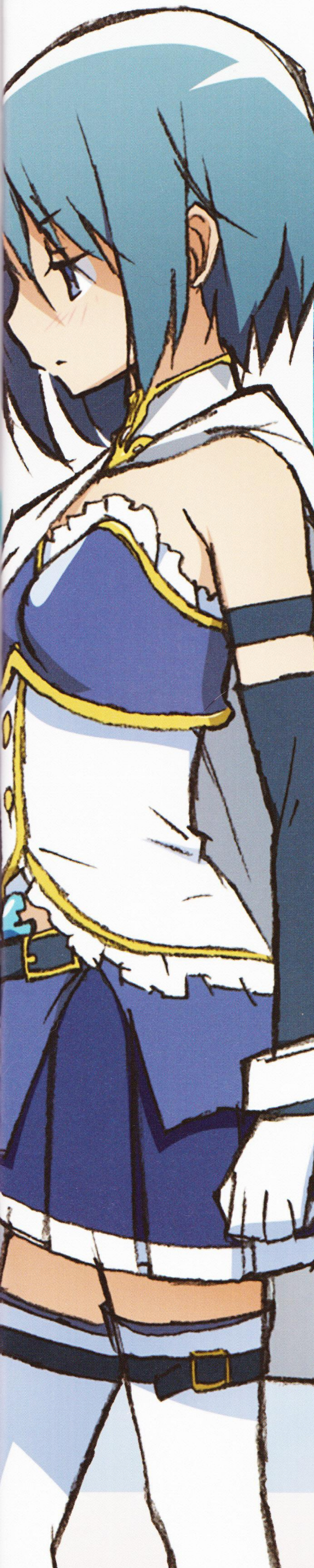
工場長とその家族（第4話）



病院のスタッフ（第5話）

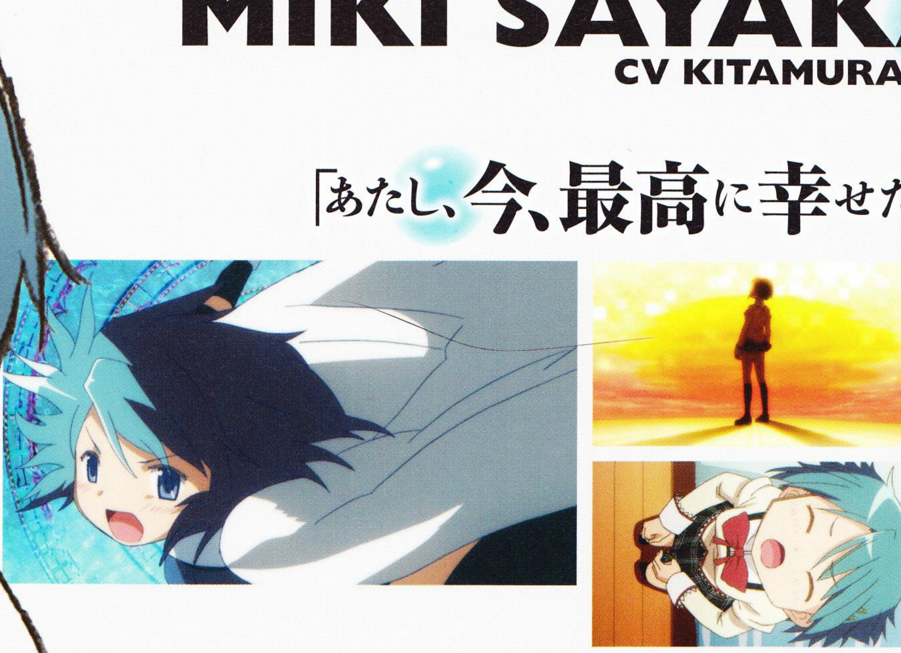
MIKI SAYAKA

CV KITAMURA ERI



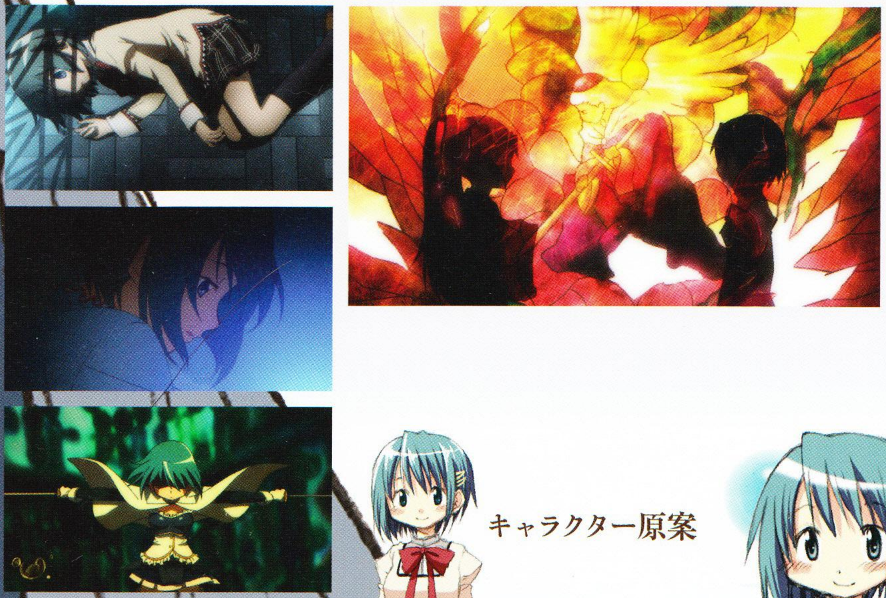
「あたし、今、最高に幸せだよ」

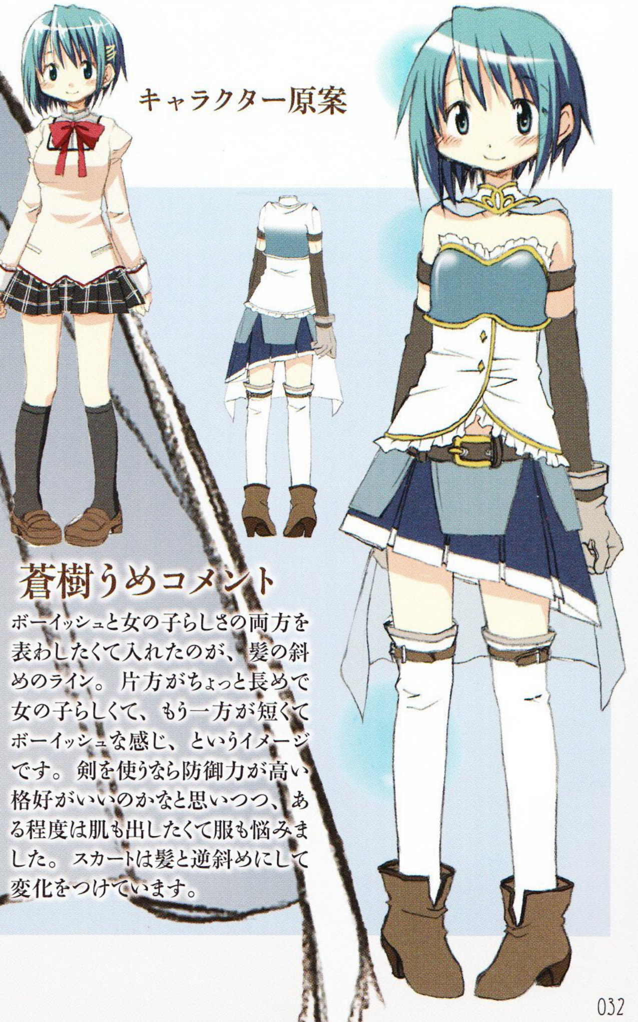
さやかは自分の願いは恭介の願いと同じだと信じ、後悔なんてあるはずがないと思っていた。



「あたしはね、高すぎるものを支払ったなんて思ってない」

他人の願いを叶えた代償に人間でなくなることは不幸ではない、と言い張るさやかだったが……。





キャラクター原案

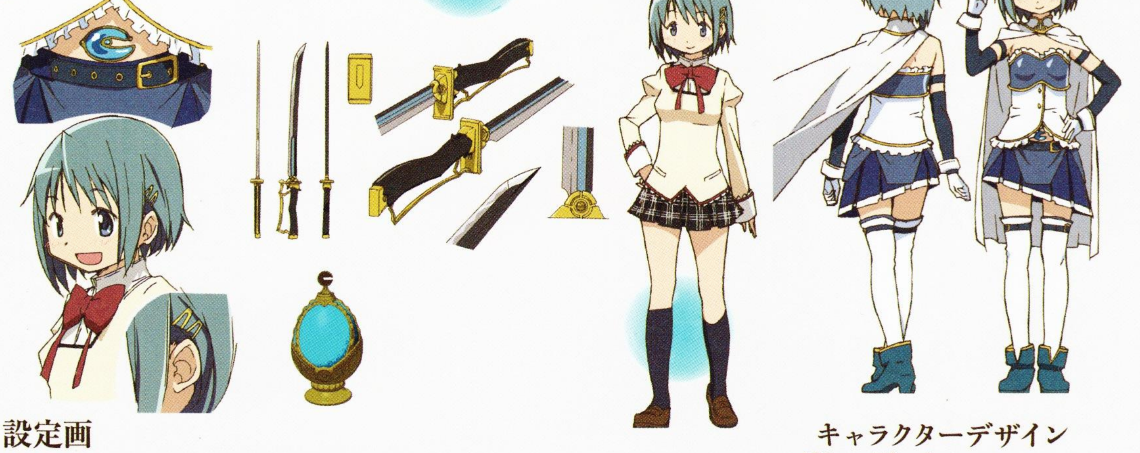
蒼樹うめコメント

ボーイッシュと女の子らしさの両方を表わしたくて入れたのが、髪の斜めのライン。片方がちょっと長めで女の子らしくて、もう一方が短くてボーイッシュな感じ、というイメージです。剣を使うなら防御力が高い格好がいいのかなと思いつつ、ある程度は肌も出したくて服も悩みました。スカートは髪と逆斜めにして変化をつけています。

美樹さやか

CV 喜多村 英梨

明るく元気な性格で、正義感が強く、魔女の呪いから人々を守るマミに憧れていた。マミの死後、想いを寄せる幼なじみ・上条恭介の腕が治ることを願って魔法少女となる。マミと同様、他人を助けるために魔法の力を使っていたが、祈りが呪いを生む魔法少女の運命に絶望し、ついには魔女と化した。



設定画

魔法少女姿は、ファンタジー作品で目にする軽装の剣士を思わせる装い。体にフィットした動きやすそうなデザインと、ナックルガードのついた剣は、接近戦を主体とするさやかにぴったり。ソウルジェムは青色。

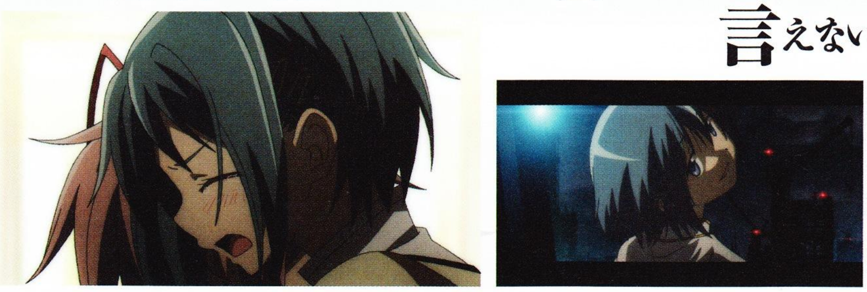
キャラクターデザイン
岸田隆宏コメント

キャラクターづけの一つとして、立ち方があります。対比として、さやかのつま先は開き気味にしました。

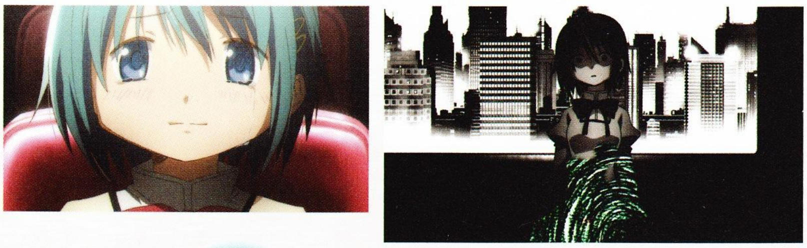
「奇跡も、魔法も、あるんだよ」

恭介を絶望から救うため、キュゥべえとの契約を決意するさやか。このときはまだ魔法少女に夢と希望を抱いていた。

「こんな身体で抱きしめてなんて言えない、キスしてなんて言えないよ……」



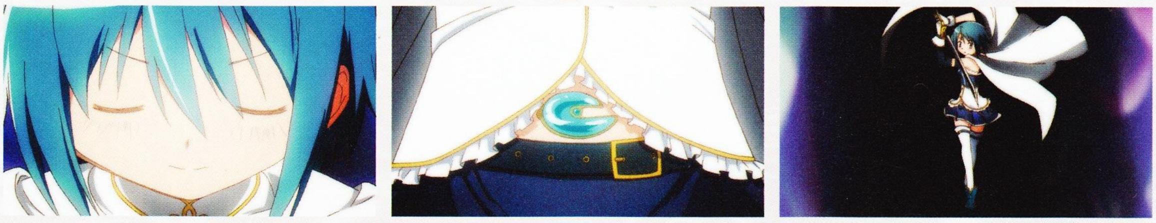
恭介の傍にいたい。ようやく気づいた本当の願いは、もう叶えられない願いとなっていた。

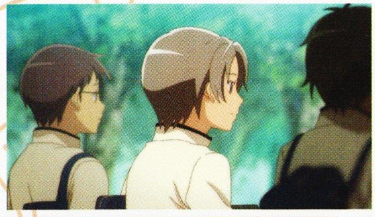


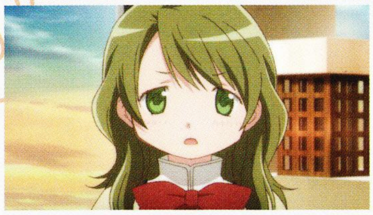
「この世界って守る価値あるの？」

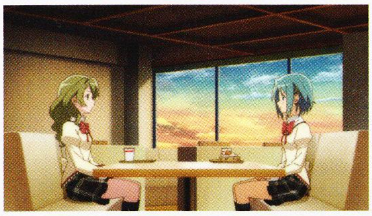
独善的な思いにとらわれ、周りを拒絶するようになったさやかは、ついには世界に絶望する。

さやかの変身シーン 使い魔退治に出かけたときの変身シーン(5話)。
すばしこく飛び回る使い魔を相手にしたさやかは、大量の剣を召喚して次々と投げ放っていた。









第7話

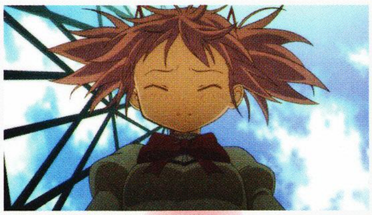
「本当の気持ちと向き合えますか？」

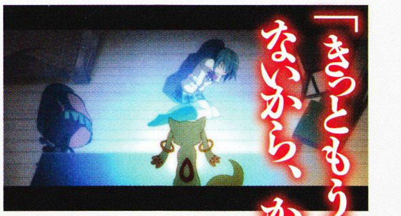
退院した恭介が久しぶりに登校してきた。でもさやかは恭介と距離を置いてしまい、話をする機会をもてないでいた。そんなさやかは、仁美から「明日、恭介に告白するつもりだ」と告げられる。

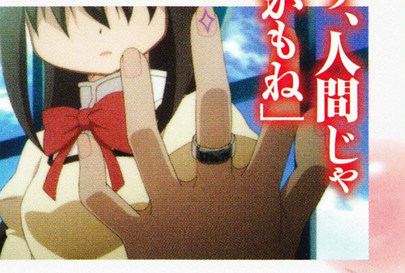
脚本●虚淵玄
絵コンテ●西田正義
演出●城所聖明
作画監督●小林亮／かどともあき

見どころ

他人の願いを叶えて魔法少女になる。そのことについて、かつてキュゥべえは「前例もないわけじゃない」と言っていたが、それは杏子のこともさしていたのかもしれない。杏子は自分の父親のために魔法少女となったが、その結果、彼女の家族は不幸な末路を迎えることとなった。杏子は自分と同じ道をたどりつつあるさやかを救おうと助言をするが、さやかはそれを受け入れなかった。自分は何があろうと絶対に後悔をしない。このときまだ、さやかはそう信じていたのだ。でも恭介を奪われるかもしれない不安にかられたとき、さやかの思いは大きく揺らぎ始めた……。

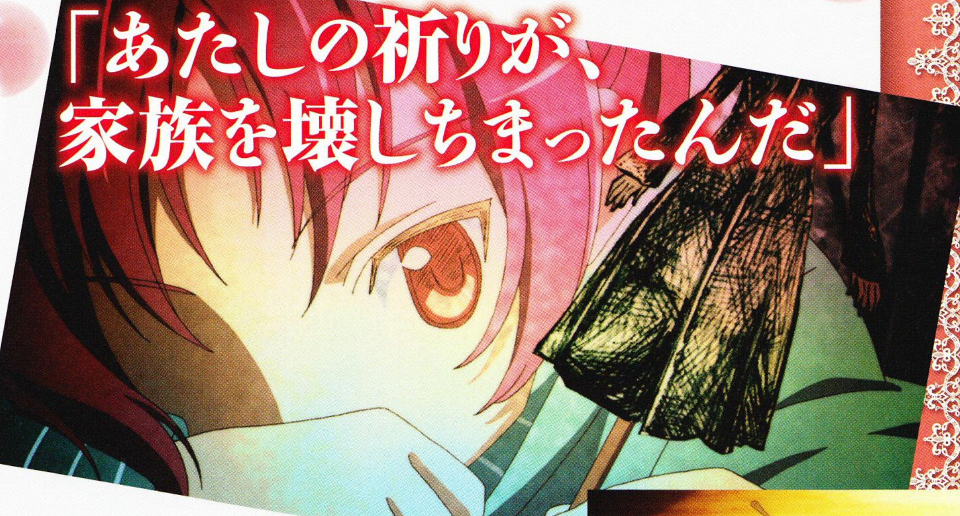






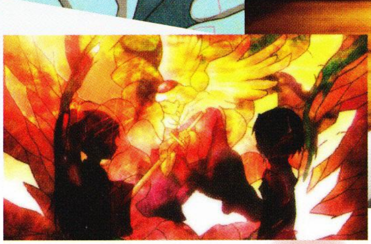
「きっともう、人間じゃないから、かもね」

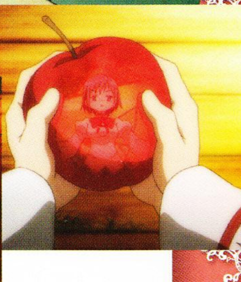
変わり果てた自分の身体に、さやかは激しいショックを受ける。だがさやかと同じ身体のはずのほむらは、そのことをあえて黙っていた。「なぜいつも冷たいの」とまどかは問いかけるが……。

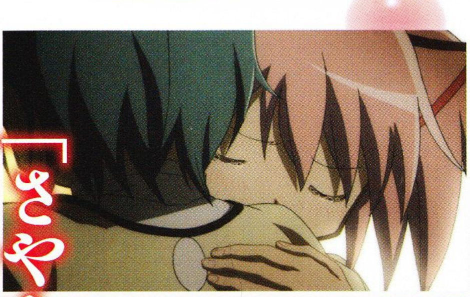


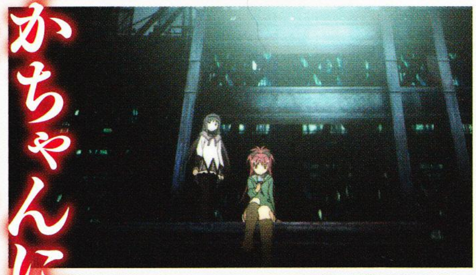
「あたしの祈りが、家族を壊しちまったんだ」

杏子は、落ち込むさやかを外に連れ出す。そして古びた教会で自分の過去を語り、さやかにもこれからは自分のためだけに魔法を使うよう勧める。だが、さやかは他人のために祈ったことに後悔はないと言い切るのだった。



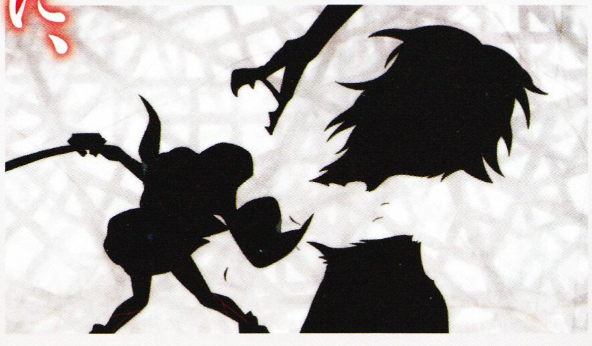




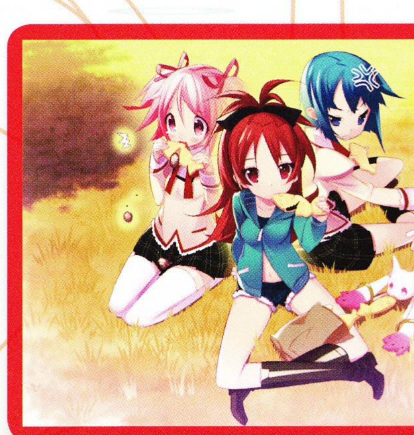


「さやかちゃんに、独りぼっちになってほしくないの」

自分の価値を見失い、追いつめられていくさやかの胸に、まどかの優しい言葉が染みる。しかし魔女との戦いで苦戦する中で、さやかは次第に自暴自棄になり、自分の身を顧みない攻撃を繰り返していく……。



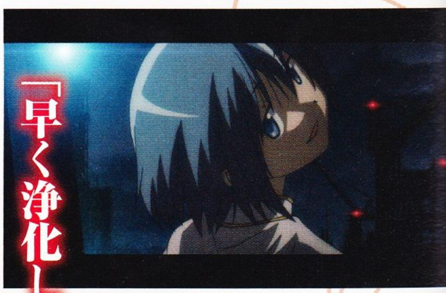
予告イラスト

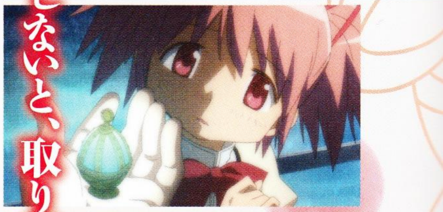


by天杉貴志

次回予告

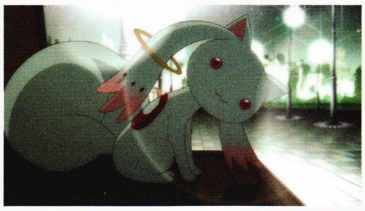
さやか「あんたたちとは違う魔法少女になる。あたしはそう決めたんだ。見返りなんていらない。あたしだけは絶対に自分のために魔法を使ったりしない」

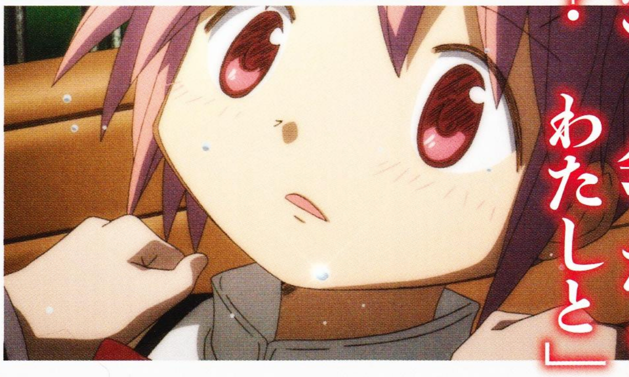




「早く浄化しないと、取り返しのつかないことになる」

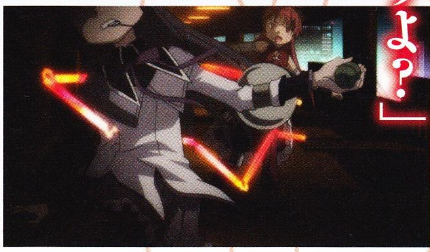
さやかの心は荒みきってしまい、ついにはまどかまでをも拒絶してしまう。さやかのソウルジェムは黒く濁っていき、それ自身が呪いを生み始めていた。ほむらはその状況を危惧するが……。



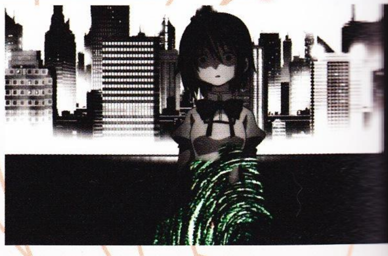


「どこかで、会ったこと——あるの？・わたしと」

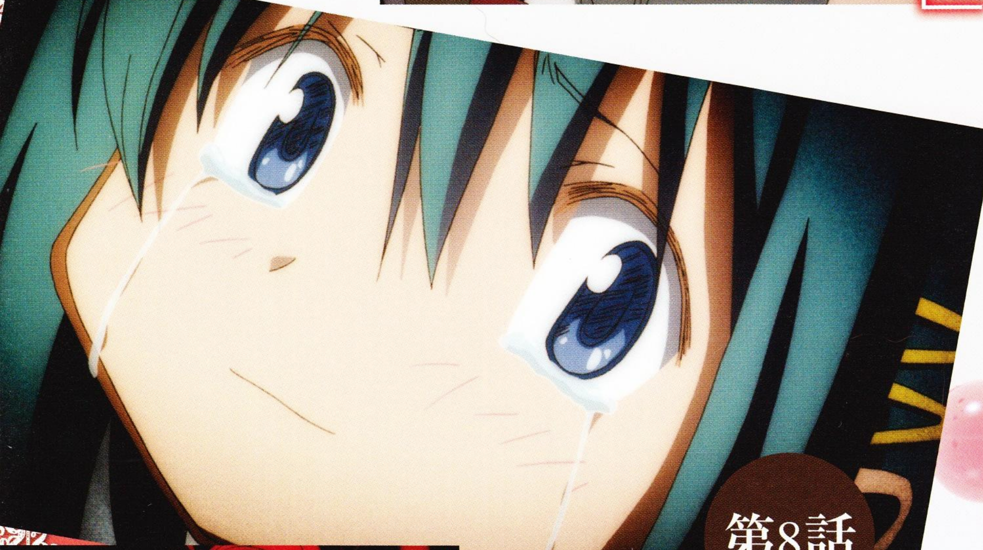
さやかを救うため、まどかはキュゥべえとの契約に踏み切ろうとする。だが自分を顧みないまどかの行動に、ほむらの心情がついに弾ける。ほむらの涙に戸惑いながら、まどかはふと思いついた疑問を口にする。



「でないとあたし……たぶん、どうにかなっちゃうよ？」



虚ろな目で魔女狩りをするさやか。そんなさやかに苛立つほむら。2人の話は噛みあうことなく、結局さやかのソウルジェムはただ濁っていく。そしてついにさやかの心は限界に達してしまった。



第8話

「あたしって、ほんとバカ」

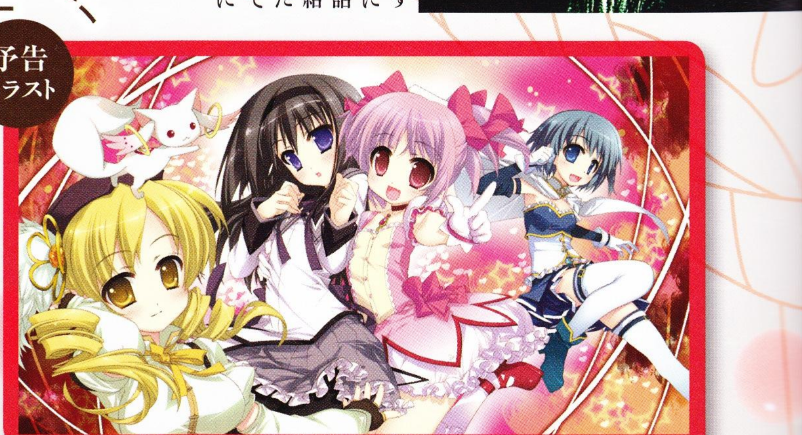
誰かの幸せを祈れば、他の誰かを呪わずにはいられない。そう自嘲気味に話すさやかのソウルジェムが、グリーフシードへと変化する。そして新たな魔女が生まれた……。

脚本●虚淵玄
絵コンテ●小俣真一
演出●川畑喬
作画監督●近藤優次／松本朋之

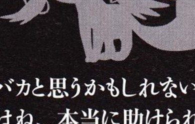
見どころ

魔法少女の最後の秘密がキュゥべえによって明かされる。「やがて魔女になる君たちのことは魔法少女と呼ぶべきだよね」というセリフと、その言葉の通りにさやかが魔女と化していく様は、あまりにも衝撃的だ。また行動や言動に謎の多かったほむらも、ここにきていろいろと本音を見せ始める。「これ以上、まどかを悲しませるのなら」とさやかを手にかけようとし、まどかをキュゥべえの誘いから守った後に感極まって泣き出してしまう等、彼女がそこまでまどかを思う理由はなんなのか。そして、まどかの「どこかで、会ったこと——あるの？」という疑問の答えは？

予告イラスト



by藤真拓哉（協力:田中研太郎）



次回予告

杏子「バカと思うかもしれないけど、あたしはね、本当に助けられないのかどうか、それを確かめるまで諦めたくない」

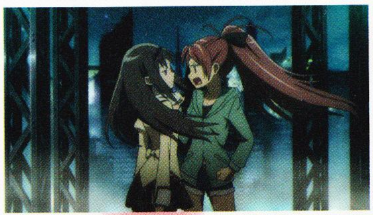
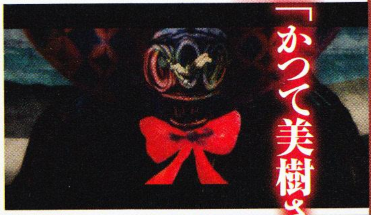
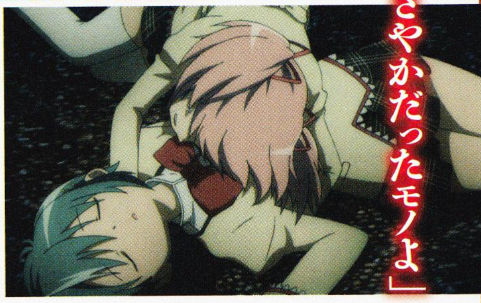
第9話

「そんなの、あたしが許さない」

脚本●虚淵玄　**絵コンテ**●七嶋典子
演出●向井雅浩
作画監督●片山みゆき／半澤淳／関口雅浩／松本元気
潮月一也／岩崎安利／伊藤明彦

見どころ

変わり果てたさやかを前にしながら、最後まで彼女を救うことを諦めなかった杏子。そんな杏子の思いは、はたしてさやかに届いたのか。せつないながらも感動的といえる結末を迎えた杏子とさやかだが、「不可能に決まってるじゃないか」というキュゥべえのセリフが、その余韻を忘れさせる。このセリフを含めて、キュゥべえはもはや狡猾さを隠そうともしない。「宇宙全体のため」「人類の未来のためにもなるから」と話すインキュベーターは、人類とはあまりにも価値観が違い過ぎる存在だということがはっきりした。

「かつて美樹さやかだったモノよ」

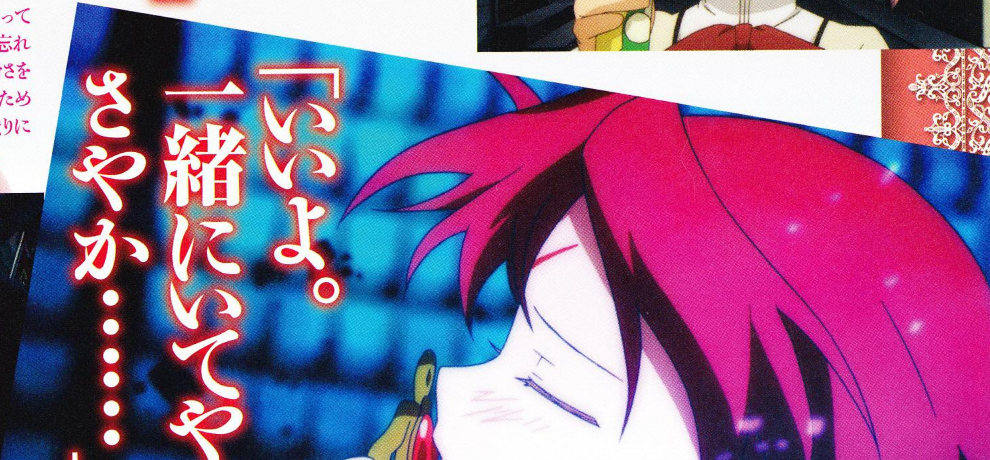
ほむらから告げられた「魔法少女はいずれ魔女となる」という事実を、まどかや杏子は信じたくなかった。でも突然現れた巨大な魔女と、目の前で横たわるさやかの亡骸は、現実の残酷さを物語っていた。

「佐倉杏子だ。よろしくね」

魔法少女とは、キュゥべえたちが効率よくエネルギーを得るために作り出された存在だった。でもそんな運命に抗うために、杏子はさやかを救おうと決意する。そのためには、親友であるまどかの力が必要だった。

魔法少女にならなかった自分を責めるまどかを、杏子は強く否定する。でもそれは、彼女なりの優しさでもあった。そうしている間にも2人は結界を進み、ついにさやかと対峙する。彼女にまどかの声は届くのか。

攻撃をかわしながら、必死にさやかに語りかける杏子。だがついに深手を負ってしまったとき、もう自分は助からず、さやかを救うこともできないと悟る。杏子はさやかと運命を共にし、残る魔法少女はほむらのみとなった。

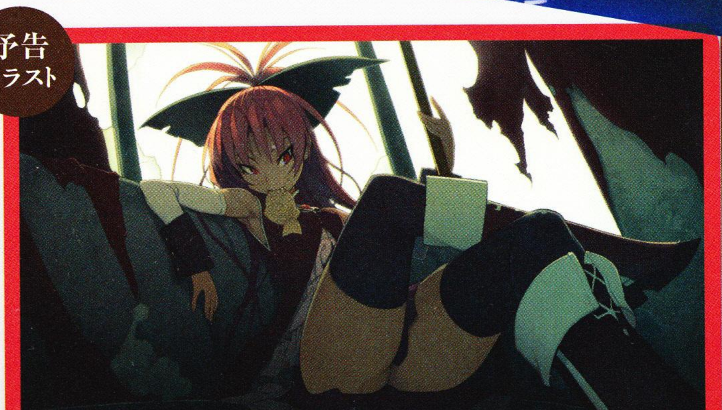


「いいよ。一緒にいてやるよ。さやか……」

次回予告

ほむら「誰も未来を信じない。
誰も未来を受け止められない」

予告イラスト

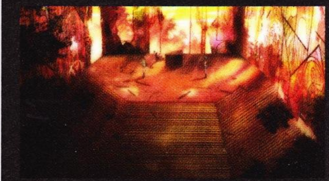


byなまにくATK（ニトロプラス）

第7～9話解説

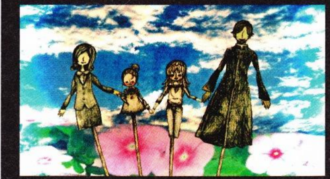
第7話

教会



崩れかけたようなステンドグラスと、五角形の教壇から下に向かって降りていく階段。かつて杏子の父親が説教をしていた教会は、特徴的な造りになっている。新房昭之監督の過去作品『The Soul Taker』の冒頭は、ステンドグラスを背景に主人公が階段から落ちる場面で始まるが、そのロケーションの再現をねらった舞台にしたとのこと。

杏子の回想



杏子がさやかに、自分が魔法少女になった経緯を語るが、この場面は切り絵での人形劇になっている。この一連の回想シーンは、見てわかる通り劇団イヌカレーによるもの。また、杏子には両親のほかに妹がひとりいたことがわかる。

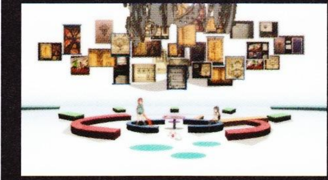
影の魔女との戦い

さやかと魔女との戦いは、まるで影絵のようにシルエットのみが描かれている。さやかの自虐的とも言える壮絶な戦いぶりや、狂気が浮かんでいるであろう表情、そして全身から流れる血など、直接画にするよりも想像の余地がある分、痛ましさがより強く感じられる。

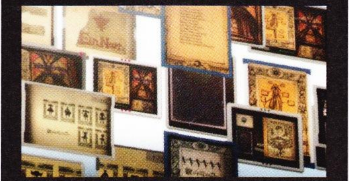
第8話

ほむらの部屋

様々な図や情報が宙に浮かんでいたり、巨大な振り子が左右に揺れていたりと、どこかSF的な雰囲気のあるほむらの部屋。脚本上は「古い木造和室の六畳間」となっていて、そこに地図や魔方陣の図案が貼られている、というイメージだった。映像にするにあたって設定を膨らませた場所だ。



ワルプルギスの夜対策

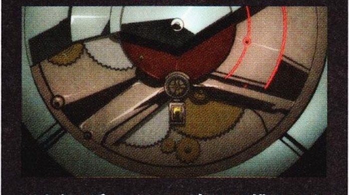


ほむらと杏子がワルプルギスの夜の出現について話し合う。ここでは1話アバンで登場した魔女のシルエットも表示され、ワルプルギスの夜とは何なのかの示唆となっている（12話で登場する使い魔の姿もある）。その他にも『ファウスト』に登場する「魔女たちの九九」が表示されていたりもする。

仁美と恭介

アニメでは談笑する2人の様子が描かれているのみだが、脚本では「やがて恭介ははにかみながらも頷き、仁美も笑顔で恭介の手を握る」と、踏み込んだ描写で考えられていたようだ。

ほむらの盾



ほむらの盾のギミックが初めて描かれた場面。彼女の能力には、この盾が関係していることがわかる。

ホストたち

この2人は飛田展男と三木眞一郎という豪華な配役になっている。ところで、さやかと会った後、彼らがどうなったかは特に描かれていない。脚本ではどちらともとれる書き方になっていたところを、アニメでは殺していないというスタンスで映像を作ったようだ。コミック版ではまた違う解釈がされている。

ほむらの拳銃

まどかに契約を迫るキュゥべえを撃ったほむらの拳銃は、ベレッタM92F。装弾数は15発で、ほむらは時間を停止することで、その全てをキュゥべえに命中させ、蜂の巣にした。

「まどか！」

自分の前から立ち去っていくまどかを、ほむらは「まどか！」と名前で呼び止める。ほむらがまどかを名前で読んだのはここが初めてで、これまで押さえ込んできた彼女のまどかへの思いが一気に昂ぶって抑えきれなくなった場面だ。

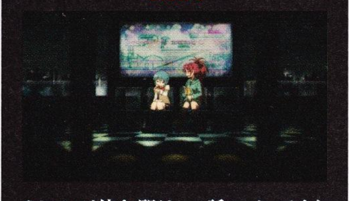
「君に殺されたのはこれで二度目」

ほむらに対するキュゥべえのこのセリフ。この意味は、第10話ではっきりする。第1話でほむらに追われていたとき、キュゥべえはほむらに射殺されていたのだ。

インキュベーター

キュゥべえの真の名前であるインキュベーター（Incubator）には、孵卵器（卵を孵化させる機械）、早産児のための保育器などの意味がある。ソウルジェムからグリーフシードという卵をつくりだし、そこから魔女を孵化させるというキュゥべえの役割を表しているかのようだ。

駅構内

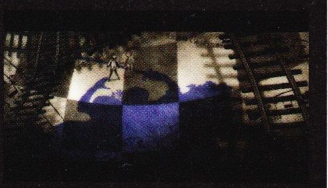


さやかが佇む駅は、1話アバンでまどかが走っていた場所とよく似ている。絵コンテに「#1アバンの雰囲気で」という指示が書かれている。

第9話

魔女化したさやかのテーマ

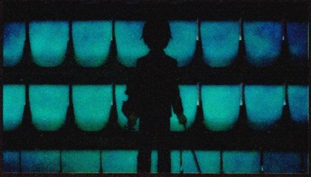
アバンタイトルで、魔女と化したさやかの周囲には、楽譜が飛び交っている。これはBパートで流れる、さやかとの戦闘場面でのBGMの楽譜。劇団イヌカレーの要望を受けて、音楽の梶浦由記が楽譜を提供した。ちなみにテレビ放送時は、次回予告後にも同じ楽譜が表示された。



杏子の住処

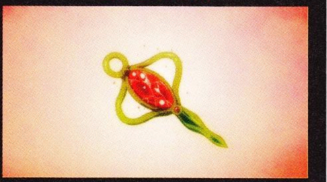
ねぐらであるホテルで、さやかの体を気遣いながら、コンビニで買ってきたような食事をとる杏子。脚本には「豪勢な部屋に寝泊まりしているくせに、食はジャンクでなければ落ち着かない彼女である」と、杏子の性格を表すようなト書きも添えられている。

恭介らしき人影

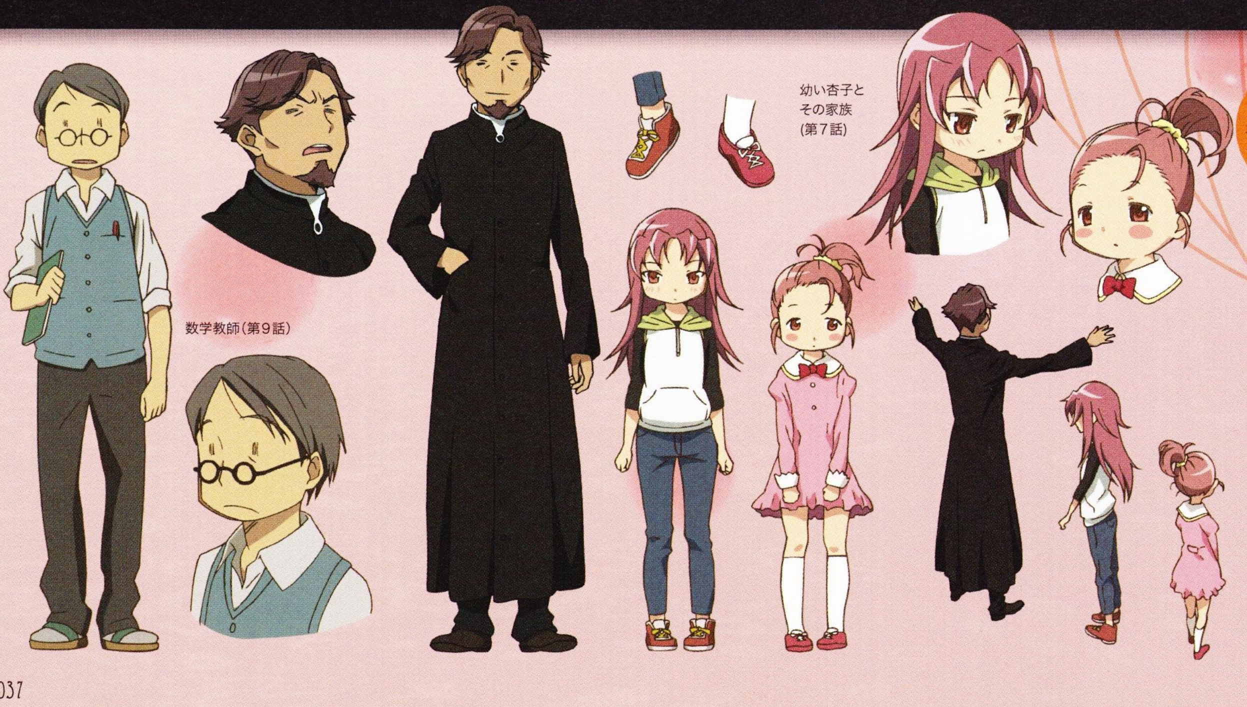


魔女化したさやかの結界の奥には、恭介らしき人物が立っている。さやかの想いが生んだ使い魔なのかもしれないが、彼だけは演奏をしておらず、またさやかに背を向けている。

杏子の十字架

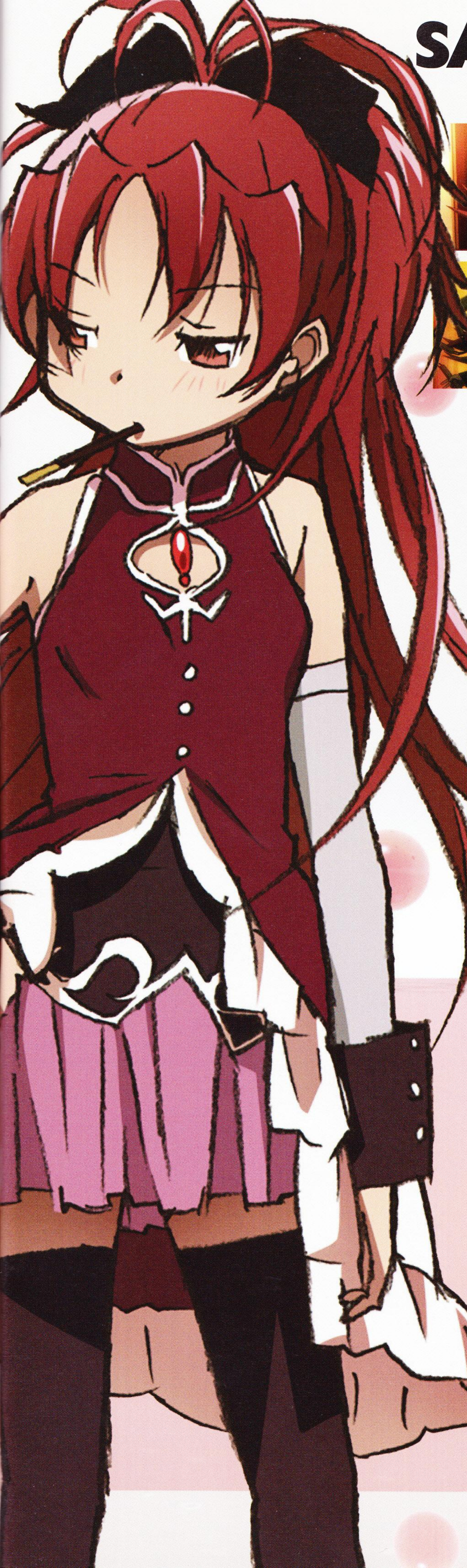


「こいつは、あたしが引き受ける」と言った後に杏子がリボンを解いて髪から取り出したのは、かつて父親が持っていた十字架。杏子はこれにソウルジェムを付与して最後の一撃を放った。


幼い杏子と
その家族
(第7話)
数学教師(第9話)

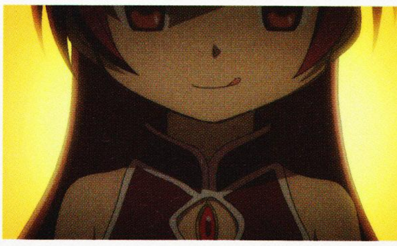
各話設定

本編では人形という形で描かれた杏子の家族だが、設定画は用意されている。数学教師は、9話の授業中の場面に登場。



SAKURA KYOKO

CV NONAKA AI

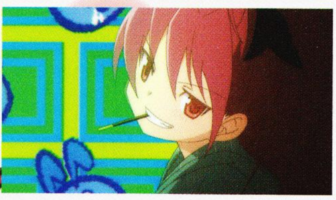


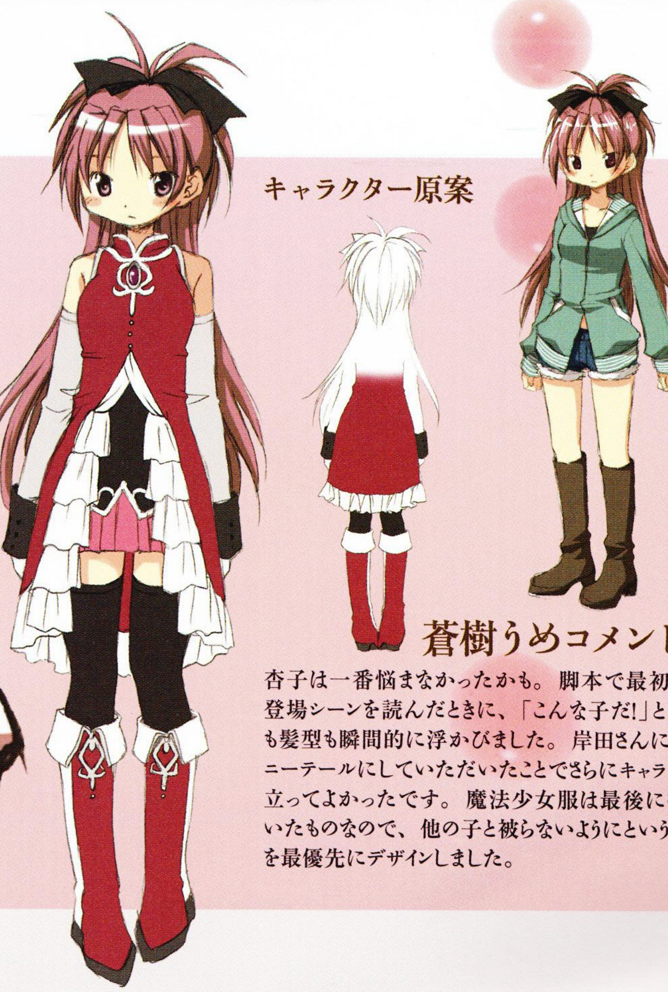
全ての魔法少女が他人のために戦っているわけではない。杏子の考えは、さやかを憤慨させた。

「弱い人間を魔女が喰う。
その魔女をあたしたちが喰う。
これが当たり前のルールでしょ」

「ふざけんじゃねぇ！
それじゃあたしたち、
ゾンビに
されたような
もんじゃないか！」

自分の人としての体は死んでいた……。衝撃的な事実に、さすがの杏子も声を荒げる。





キャラクター原案

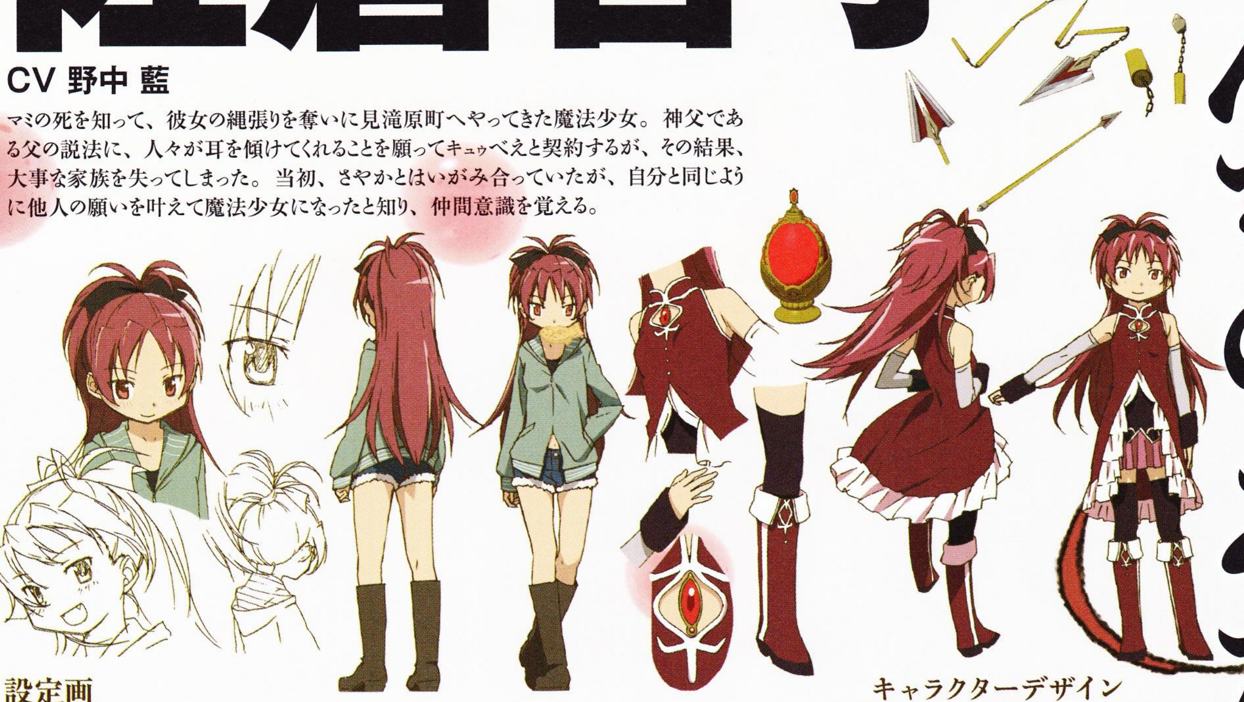
蒼樹うめコメント

杏子は一番悩まなかったかも。脚本で最初の登場シーンを読んだときに、「こんな子だ!」と顔も髪型も瞬間的に浮かびました。岸田さんにポニーテールにしていただいたことでさらにキャラが立ってよかったです。魔法少女服は最後に描いたものなので、他の子と被らないようにというのを最優先にデザインしました。

佐倉杏子

CV 野中 藍

マミの死を知って、彼女の縄張りを奪いに見滝原町へやってきた魔法少女。神父である父の説法に、人々が耳を傾けてくれることを願ってキュゥべえと契約するが、その結果、大事な家族を失ってしまった。当初、さやかとはいがみ合っていたが、自分と同じように他人の願いを叶えて魔法少女になったと知り、仲間意識を覚える。



設定画

普段着はパーカーにホットパンツとスポーティーな装い。魔法少女時は長めの上着を着ているが、前が大きく開いていて動きやすくなっている。柄の部分が均等に分断され、鎖で繋がった多節槍を武器とする。ソウルジェムは赤色。

キャラクターデザイン
岸田隆宏コメント

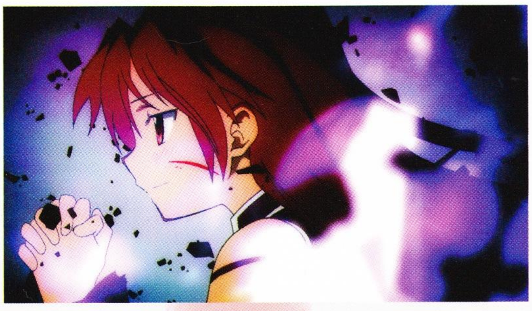
「食べる」ということもあり、どうしてもキバをつけたかったのです。まあベタですが……。しかも記号としては古いかも。

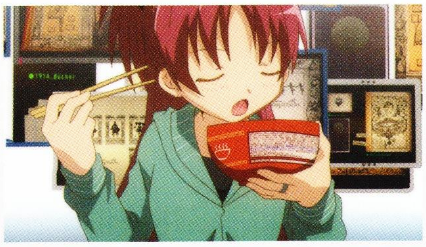
「そんなの、あたしが許さない」

杏子は不自由のない生活を送るまどかが、命を危険にさらす魔法少女になる資格はないと、あえてきつい言葉を放つ。

「あたしたちは**魔法少女**なんだぞ! **他**に**同類**なんていないんだぞ!」

杏子は杏子なりに、さやかを気遣い心配するが、さやかには受け入れてもらえなかった。





「独りぼっちは さびしいもんな」

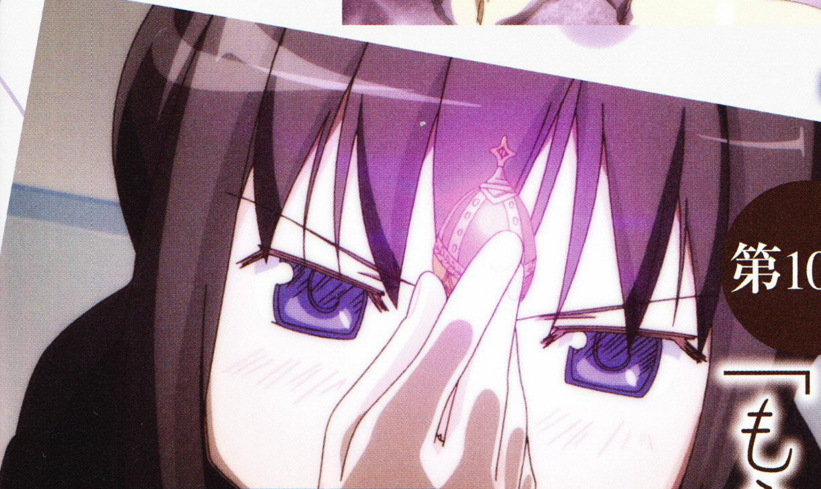
もうさやかを救うことはできない。そう悟った杏子は、さやかと運命を共にすることを選んだ。

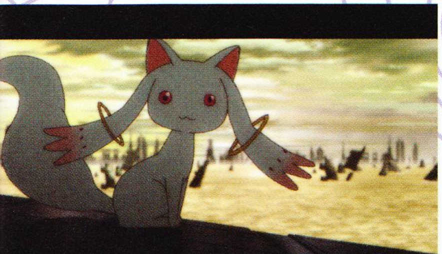
杏子の変身シーン

9話で魔女と化したさやかの元へ向かうときの変身シーン。
杏子が団子の串を「LOVE Me Do」と落書きされた壁に投げつけるのが印象的だった。

第10話

「もう誰にも頼らない」





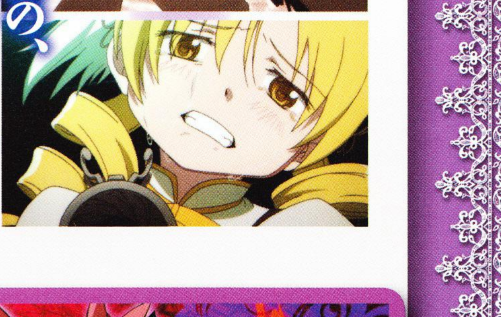
決してまどかを戦わせない。全ての魔女は自分ひとりで片付ける。そう決意するほむらだったが、やはりまどかは魔法少女に、そして魔女になってしまう。……ほむらの戦いはまだ終わらない。

脚本●虚淵玄
絵コンテ●笹木信作
演出●八瀬祐樹
作画監督●伊藤良明／潮月一也

「クラスのみんなには、内緒だよ」

暁美ほむらが転入してきたクラスには、鹿目まどかという明るく元気な女の子がいた。みんなには秘密にしていた彼女の特別な秘密を、あるときほむらは知ってしまう。なんとまどかは魔法少女だったのだ。

「キュウベえに騙される前の、バカなわたしを助けてあげて、くれないかな」



自分たちの運命を知り、魔法少女たちは激しく絶望する。それを乗り越えて、ただ2人だけ残ったまどかとほむらも、力を使い果たしてしまった。魔女となる前に、まどかはほむらにあるお願いをする。

「伝えなきゃ……みんな、キュウベえに騙されてる！」

強大な魔女との戦いでまどかは命を落とした。今度は自分がまどかを守れるよう、まどかとの出会いをやり直したい。そう願って魔法少女となったほむらだが、時間を繰り返す中で、重大な事実に気づく。

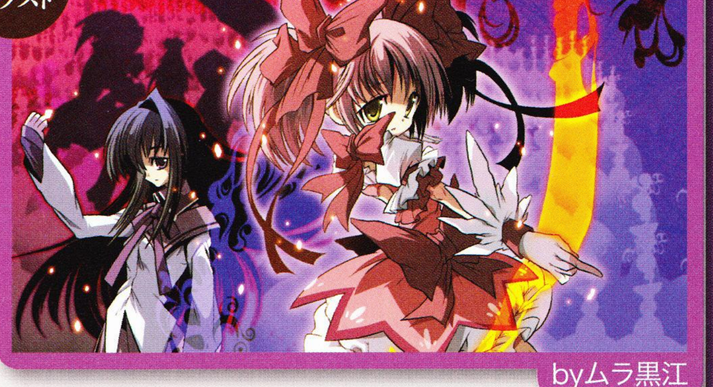
見どころ

なぜほむらは、全てを諦めたような冷めた目をしているのか。なぜあれほど魔女や魔法少女に関する様々なことに詳しいのか。そしてなぜ、あれほどまどかに執着をするのか……。その答えがここで明らかになる。ほむらは元々は気弱で身体も弱く、眼鏡に三つ編みという、今とは大きくイメージの違う女の子だった。そんな彼女が、多くの悲劇を体験する中で変貌していく様は痛ましくさえある。きっとどこかに、まどかを救える結末があるはず。そう信じるほむらを嘲笑うかのように、運命は彼女にありとあらゆる種類のバッドエンドを提示し続ける……。

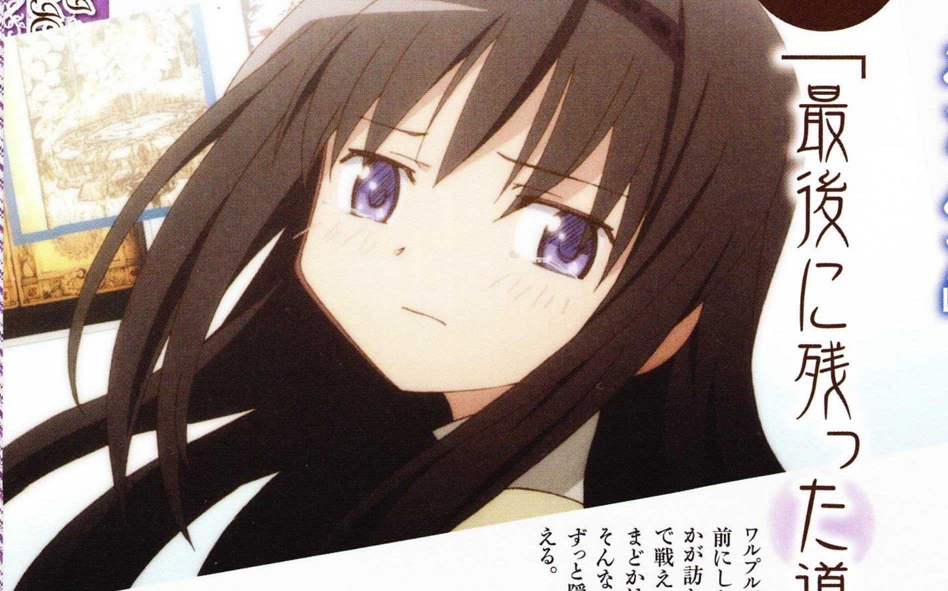
次回予告

まどか「ずっとあの子たちを見守りながら、あなたは何も感じなかったの？　みんながどんなに辛かったか、わかってあげようとしなかったの？」

予告イラスト



byムラ黒江



第11話

「最後に残った道しるべ」

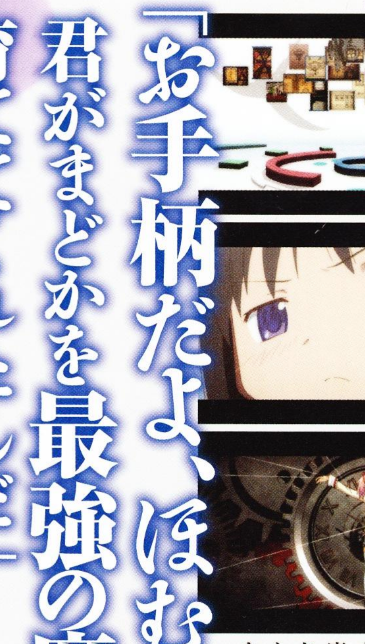
ワルプルギスの夜との戦いを前にしたほむらを、まどかが訪ねてくる。ひとりで戦えるというほむらに、まどかは心配を隠せない。そんな彼女に、ほむらはずっと隠していた想いを伝える。

脚本●虚淵玄
絵コンテ●伊藤智彦
演出●渡邉こと乃
作画監督●宮前真一／藤澤俊幸

見どころ

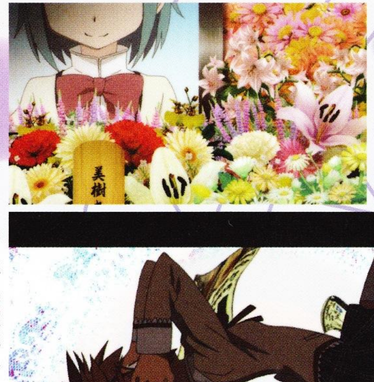
物語が始まってからここに至るまで、まどかは魔法少女にならなかった。ほむらが何度も契約を阻んだせいもあったが、魔法少女の現実を知ってためらったこと、そして命を賭けてまで叶えたい願いを見つけられなかったことも、その理由だろう。でもここに来てまどかはついに魔法少女になる決意を固める。ためらいを乗り越え、叶えるのに値するだけの願いをついに見つけたのだ。その願いとは、ひとりでワルプルギスの夜と戦うほむらを救うため、だけのものではない。ほむらを含めた魔法少女たちを過酷な運命から救うため、まどかは何を願うのか……？

「お手柄だよ、ほむら。君がまどかを最強の魔女に育ててくれたんだ」



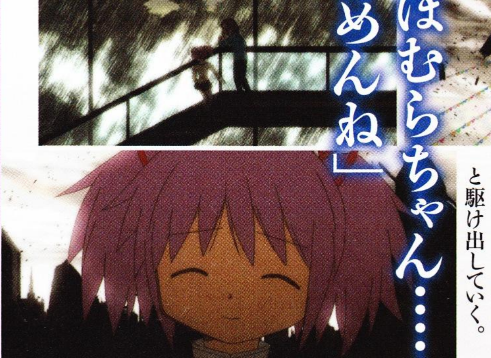
まどかを想うあまりに、ほむらが何度も時間を巻き戻した結果、並行世界の因果の糸がまどかに集中してしまった。まどかに魔法少女としての素質を与えてしまったのが自分だと知り、ほむらはショックを隠せない。

「みんな……みんな信じてたの？信じてたのに裏切られたの？」



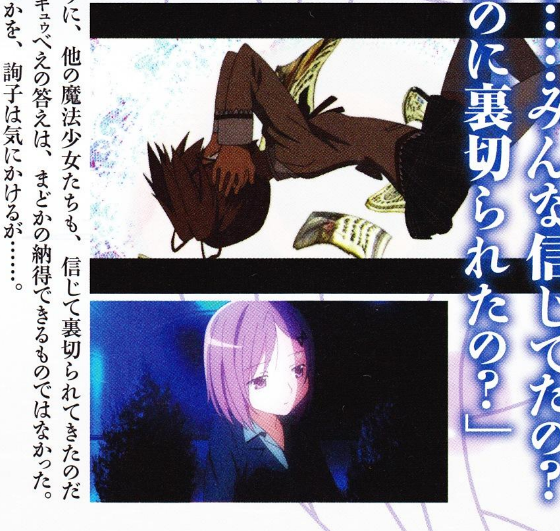
さやかがそうだったように、他の魔法少女たちも、信じて裏切られてきたのだろうか。それに対するキュゥべえの答えは、まどかの納得できるものではなかった。そうやって思い悩むまどかを、詢子は気にかけるが……。

「ほむらちゃん……ごめんね」



迫り来るワルプルギスの夜。それを最大の準備で迎え撃つほむら。だが敵の猛威は、ほむらの覚悟を凌駕する。まどかは自分は何をすべきか考える。そして詢子に自分の決意を伝えると、ほむらの元へと駆け出していく。

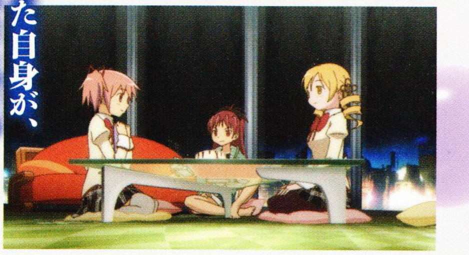
予告イラスト



byブリキ

次回予告

まどか「希望を抱くのが間違いだなんて言われたら、わたし、そんなのは違うって何度でもそう言い返せます。きっといつまでも言い張れます」



「あなた自身が、希望になるのよ。私たち全ての希望に」

まどかの願いは「全ての魔女を、生まれる前に消し去りたい」。その途方もない願いを叶える前に、まどかは夢の中でマミと杏子に会う。2人に励まされ、まどかは魔法少女に変身した。

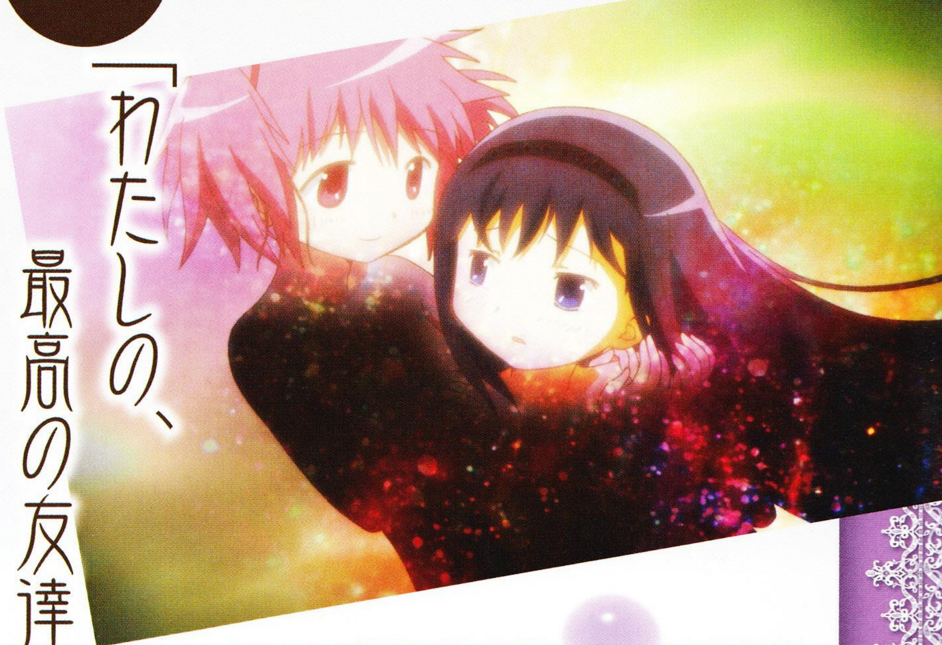
「もう誰も恨まなくていいの。誰も呪わなくていいんだよ」

あらゆる時間、あらゆる並行世界の魔法少女、さらにはワルプルギスの夜さえも、まどかの願いは救っていく。彼女の大きすぎる願いは、地球よりも大きな魔女を生み出してしまうが……。

第12話

脚本●虚淵玄　絵コンテ●笹木信作　演出●宮本幸裕
作画監督●谷口淳一郎／高橋美香

「わたしの、最高の友達」



見どころ

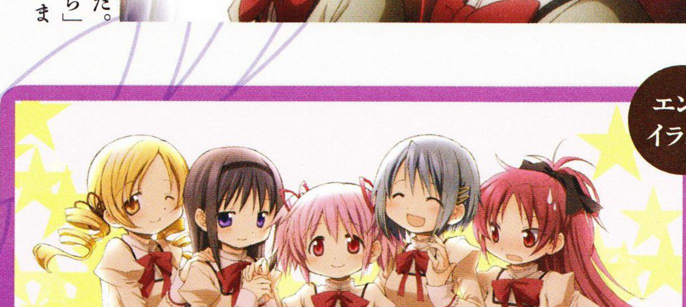
まどかの願いによって、世界が救われたわけではない。相変わらず呪いは生み出されるし、魔法少女たちは戦い続けなければならない。でも新たな世界では、魔法少女が呪いを生み出すことはなくなった。彼女たちの祈りは絶望で終わらず、希望のまま残ることになった。だからこの世界では、恭介の願いのために魔法少女となったさやかも、自分の選択を悔いることなく微笑んでいられる。そしてそんな世界で、ほむらは自らの新しい使命を見つけた。まどかを守るために戦い続けた彼女は、今度はまどかが守った世界を守るために戦い続けるのだろう。

願いの代償に、まどかは概念だけの存在となってしまった。悲しむほむらに、まどかは「いつかまたもう一度、逢えるから」と言い残して消えていく。そして書き替わった世界では、まどかの隣にさやかの姿もあった。

「決して忘れたりしない。だから私は、戦い続ける」

誰もがまどかのことを知らない、新しい世界。でもほむらだけは、まどかの記憶を胸に戦い続ける。魔女が消えても世界に呪いが満ちているのは変わらないが、それでもここはまどかの守ろうとした場所なのだから。

エンド
イラスト


Thank you for watching!!

by蒼樹うめ

第10～12話解説

第10話

魔法少女まどか

まどかの魔法少女姿が登場するのは、この10話が最初。そして魔法少女としての魔女との戦闘場面が描かれるのは、この10話が最後でもある。

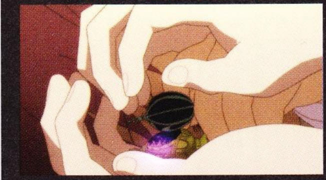
ワルプルギスの夜

これまで名前だけ出てきていたワルプルギスの夜とは、1話の冒頭でほむらが戦っていた化物のことだった。1話では影がかかっていたが、今回はその姿がはっきりと確認できる。

さやかが魔女化した場所

魔女と化したさやかを倒した直後の場面は、8話でさやかが魔女化したときと同じ場所になっている。時間軸は違えど、さやかが魔女になるとしたら、この駅構内と運命づけられているのかもしれない。最終話でさやかが円環の理に導かれて消えてしまったのも、この場所だった。

さやかのグリーフシード



ワルプルギスの夜との戦いで、まどかとほむらのソウルジェムは濁りきってしまった。まどかはひとつだけ残っていたグリーフシードをほむらに渡す。これはさやかが魔女化したときのグリーフシード。まどかは、さやかの形見として持ち続けていたのかもしれない。

第1話冒頭へ

物語はここで、1話アバンの光景につながる。まどかが夢だと思っていたことは、実は夢ではなく、別の時間軸で実際に起きた出来事だったのだ。1話アバンと同じ映像が使われるが、1話も含めて各話のアバンはシネスコサイズでつくられていることもあり、ここからラストまでは、全てシネスコサイズとなっている。

「暁美ほむら、君は」

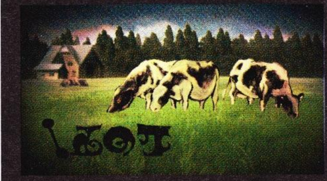
「私の戦場はここじゃないわ」と言うほむらにキュゥべえが呟いた言葉だが、これは脚本にはないセリフ。キュゥべえにぎゃふんと言わせたい、という思いから、絵コンテの段階で加えられたもの。

オープニングテーマ

10話では、ラストにオープニングテーマが流れる。ほむらのことを歌った曲だと、ここで気付いた人も多いはず。ラストカットでは、ほむらと杏子の姿も新たに加えられた。

第11話

イメージシーン

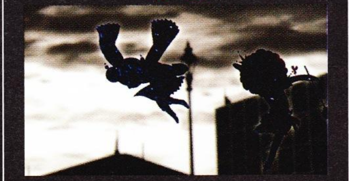


キュゥべえが人類と家畜の関係を語るイメージシーンは、劇団イヌカレーによる処理が加えられている。その後の人類とインキュベーターとの歴史も同様だ。

ワルプルギスの夜の声

笑い声をあげながら迫ってくるワルプルギスの夜。その声は、マミ役（この11話では鹿目タツヤ役）の水橋かおりが当てている。

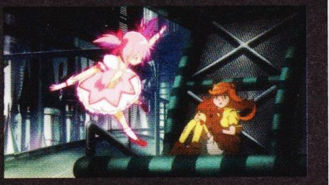
使い魔



ワルプルギスの夜は、少女の姿をしたシルエットを使い魔として従えている。最終話の最後、過去の魔法少女たちのシルエットが登場するが、その中にはこの使い魔とよく似たものもある。

第12話

魔法少女たち



まどかが救っていく魔法少女たちは、キャラクターデザインの岸田隆宏が自ら原画を手がけて描き起こしている。その中には11話でイメージ的に出てきたクレオパトラ、卑弥呼、ジャンヌ・ダルクといった歴史上の人物の姿もある。

まどかのさらなる変身

最後に現れた巨大な魔女も、まどかによって消え去った。このときのまどかの姿は、脚本・台本上は「ハイパーアルティメットまどか」と名付けられている。

書き替わった世界

Aパートの終わりでまどかと別れた後、ほむらが意識を取り戻したのは、駅構内だった。ほむらはこのときのマミと杏子の会話から、まどかによって世界から魔女がいなくなったことを悟ったはず。

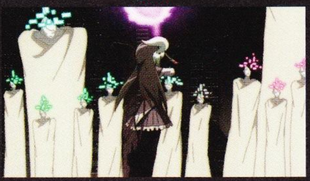
リボン

まどかから託されたリボンは、1話で詢子がまどかのために選んだもの。そのことを知っているのか、リボンについて詢子と話すほむらの表情はどこか寂しげだ。

ほむらの弓矢

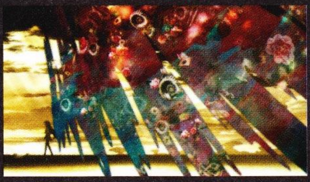
書き替えられた世界では、ほむらは盾ではなく弓矢を所持している。ちなみに初期に描かれた蒼樹うめのイラスト（8ページ）でも、ほむらは弓を持っている。

魔獣



魔女がいない世界では、代わりに魔獣と呼ばれる化物が出現している。小さいグリーフシードしか落とさないため、ほむらはソウルジェムの穢れを取るのに、いくつものグリーフシードを使っていた。ちなみに魔獣も劇団イヌカレーがデザインしていて、魔女が女性なのに対して、男性的なイメージで造形されている。

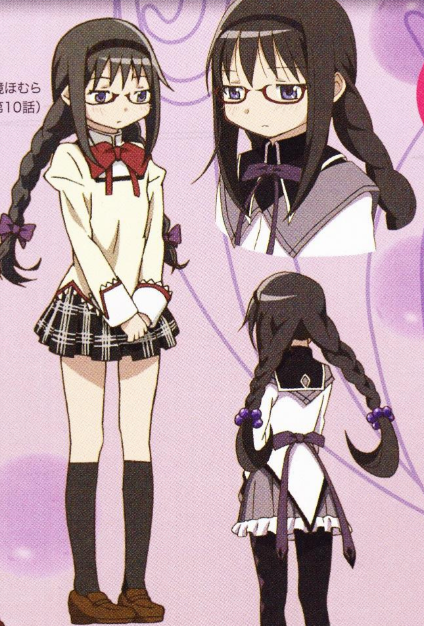
ほむらの戦場



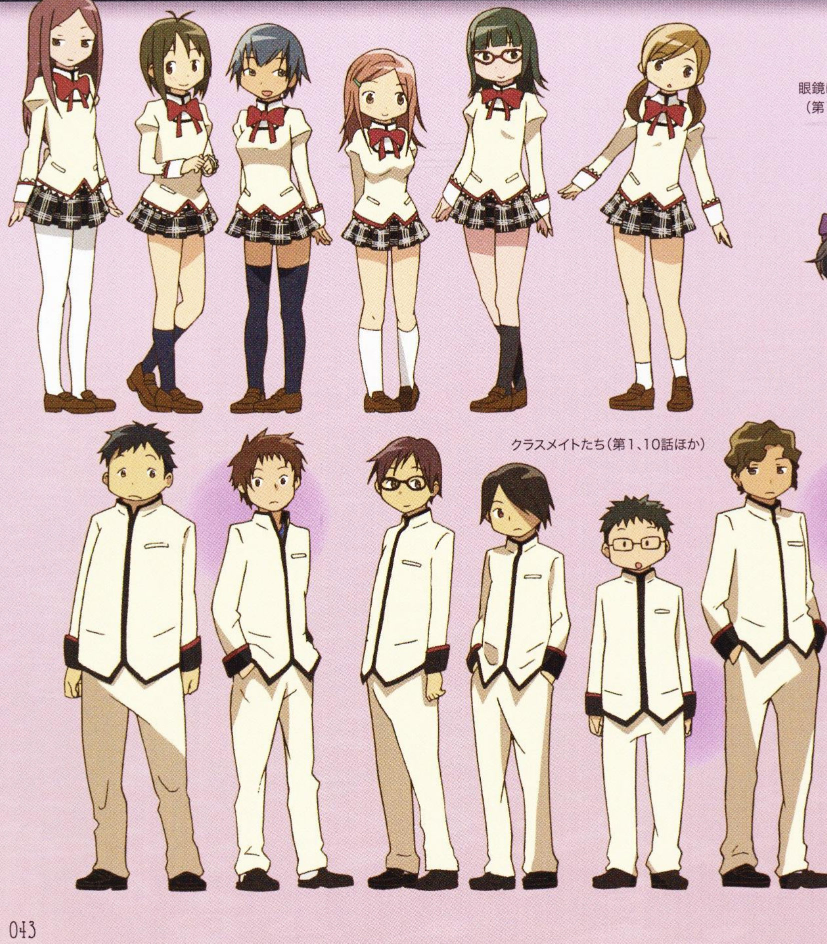
ラストはどことも知れない場所で魔獣と戦うほむらで締めくくられる。脚本では戦いはまだ続くというくらいのニュアンスで書かれた場面だが、映像にするにあたってイメージが大きく膨らみ、様々な推測や解釈ができるラストとなった。

各話設定

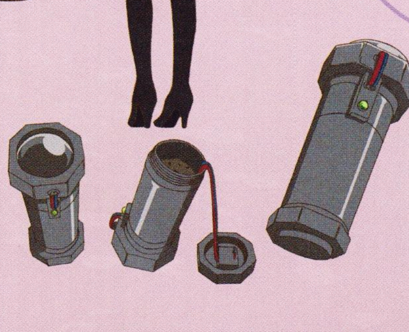
10話は、1話にもあったほむらの転入の場面から始まる。ほむらに話しかけるクラスメイトたちの行動も、およそ1話をなぞったものになっている。

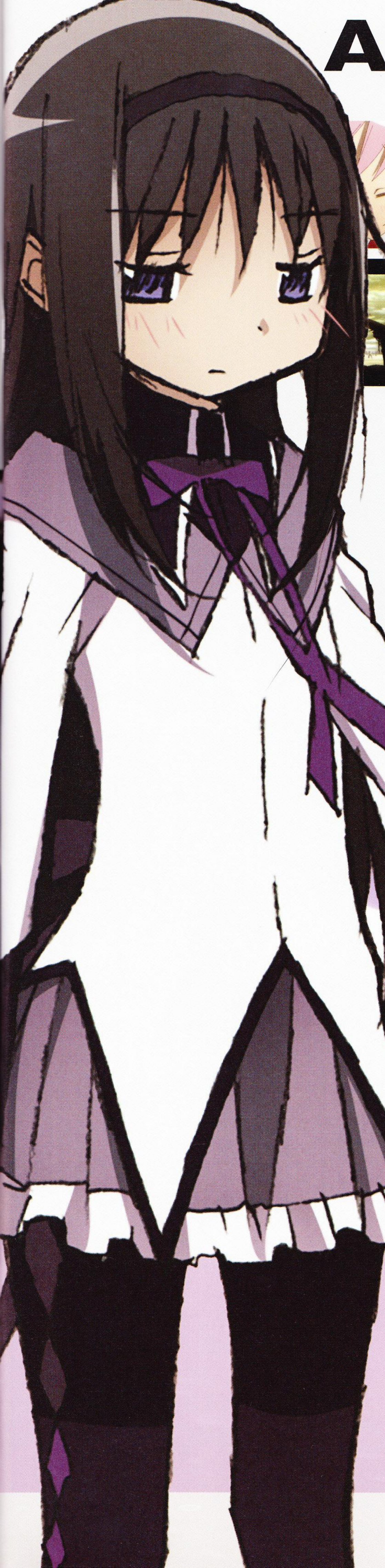


眼鏡ほむら
（第10話）



クラスメイトたち（第1、10話ほか）





AKEMI HOMURA

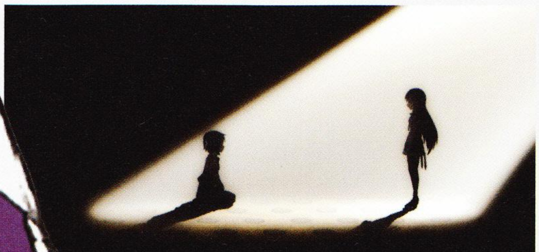
CV SAITO CHIWA

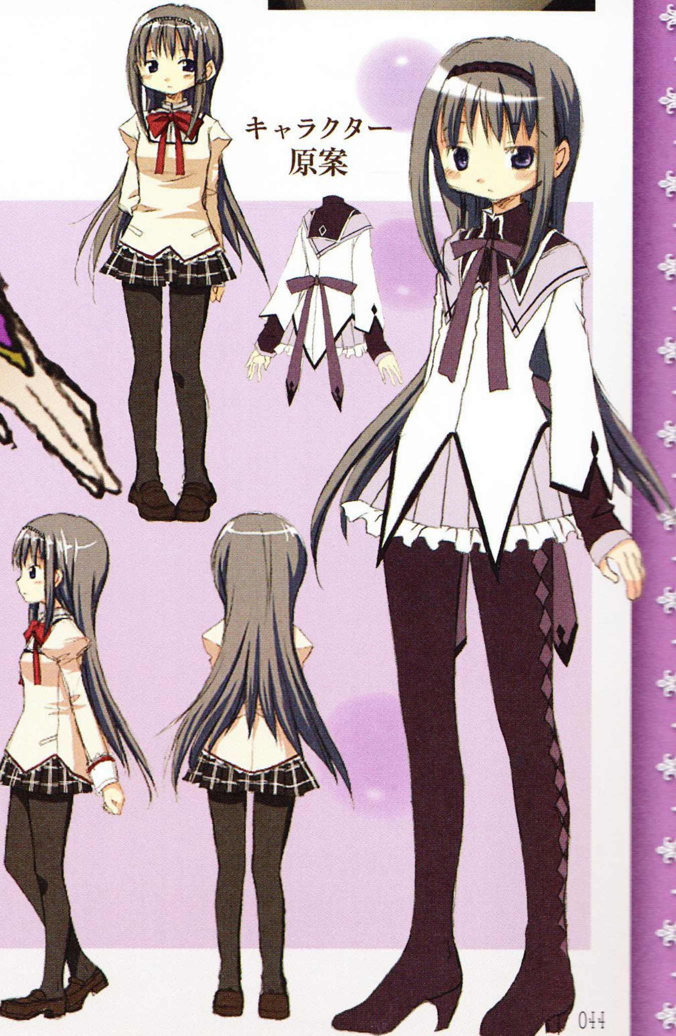
「何度繰り返すことになっても、必ずあなたを守ってみせる」

まどかのようになりたいという思いで、絶望から抜け出したほむら。まどかのためならどんな犠牲を払っても構わないと心に決めていた。

「私はあなたを助けたいわけじゃない。
あなたが破滅していく姿を
まどかに見せたくないだけ」

ほむらにとって最も大事なものはまどかだけ。さやかがまどかを苦しめていることに苛立ち、さやかを殺そうとさえした。





キャラクター原案

蒼樹うめ
コメント

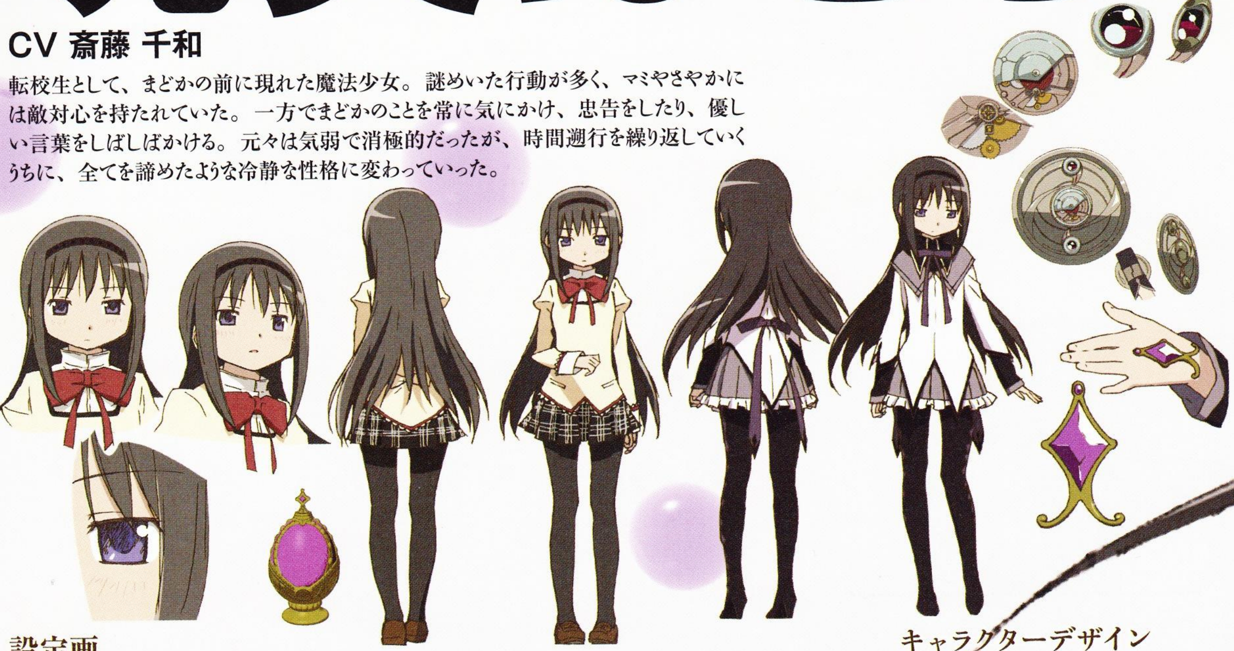
時間を操るということで、服のモチーフは砂時計です。シルエットがあちこちとんがっているのは実はそのせいなんですね。能力が明かされる前にネタバレしたらどうしようと思っていました（笑）。長い髪の毛でカチューシャをつけるのは早い段階で決まりました。クールなキャラクターということもあって顔立ちもすぐに描けました。

暁美ほむら

CV 斎藤 千和

転校生として、まどかの前に現れた魔法少女。謎めいた行動が多く、マミやさやかには敵対心を持たれていた。一方でまどかのことを常に気にかけ、忠告をしたり、優しい言葉をしばしばかける。元々は気弱で消極的だったが、時間遡行を繰り返していくうちに、全てを諦めたような冷静な性格に変わっていった。

「まどか……たった一人の私の友達」



設定画

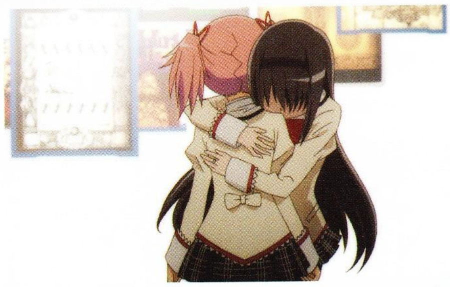
魔法少女のコスチュームは、腰のあたりにあしらわれたリボンと燕尾状の裾が特徴的で、学校の制服のようにも見える。円形の盾は時間を操る能力を秘めていて、内部に物を収納することもできる。ソウルジェムは紫色。

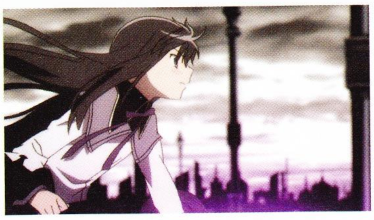
キャラクターデザイン 岸田隆宏コメント

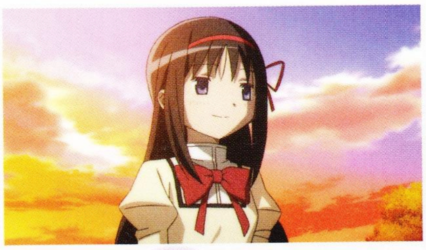
いつのまにか爪に模様がついたり、指輪がついていたりしてびっくりしました。どのキャラでもそうですが……。

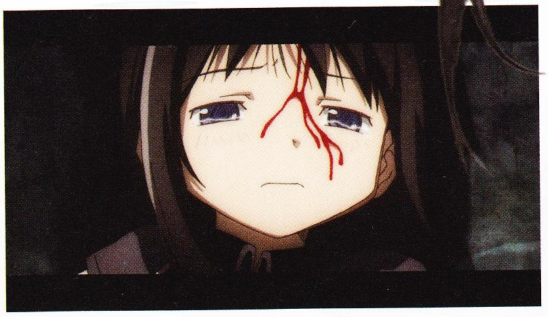
「私ね、未来から来たんだよ」

まどかと気持ちを通わせられなくなったほむらは、さらに苦しむことになるとわかりながらも、まどかに真実を明かさずにはいられなかった。









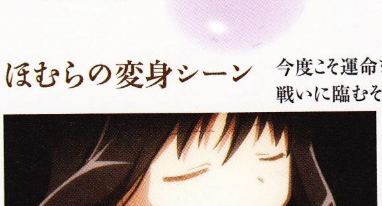
望む結末を得るため、何度も同じ時間を繰り返していたほむら。彼女が絶望しなかったのは、唯一無二の友達との約束だったから。

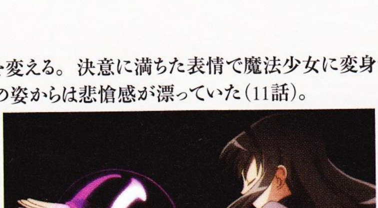
「それじゃあ、私は、何のために」

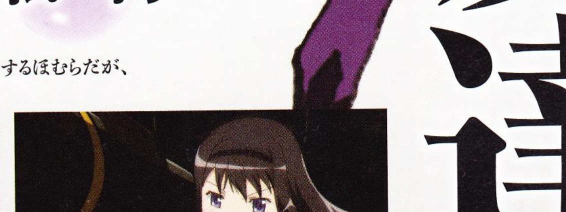
ほむらの孤独な戦いは、まどかの決意によって終わった。無力感に苛まれるほむらだが、まどかはそんな彼女に優しく微笑みかけた。

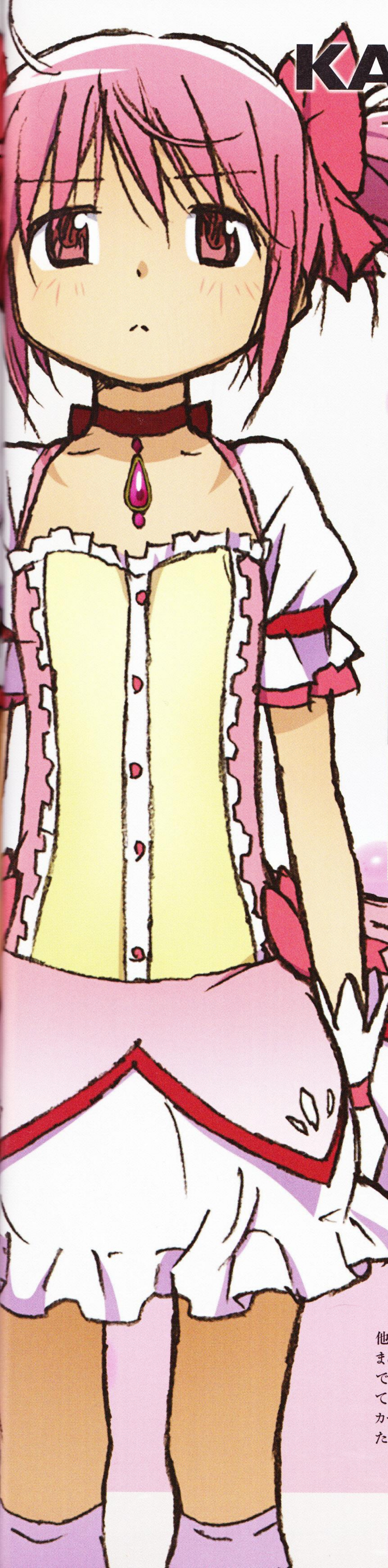
ほむらの変身シーン

今度こそ運命を変える。決意に満ちた表情で魔法少女に変身するほむらだが、戦いに臨むその姿からは悲愴感が漂っていた（11話）。









KANAME MADOKA

CV YUKI AOI

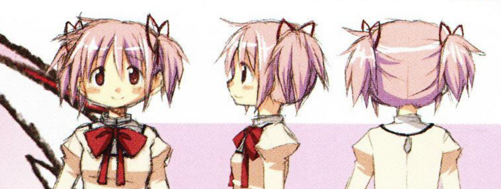
「マミさんはもう独りぼっちなんかじゃないです」

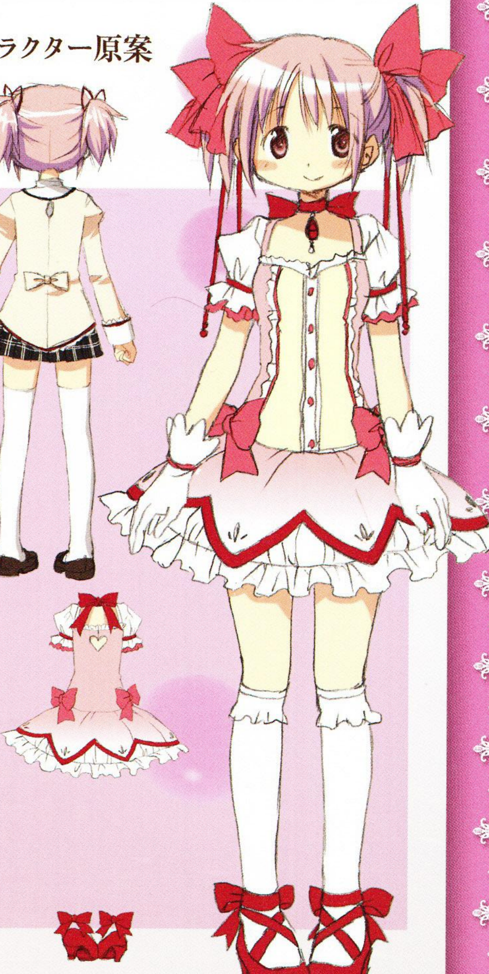
マミが胸に秘めていた孤独と恐怖を知り、まどかは一緒に戦ってその恐怖を分け合おうと言う。

「あのとき、追いかけなきゃダメだったのに……」

自暴自棄となったさやかをひとりにしたことを後悔するまどか。その不安は、さやかの魔女化という最悪の形で現実となる。

キャラクター原案





蒼樹うめコメント

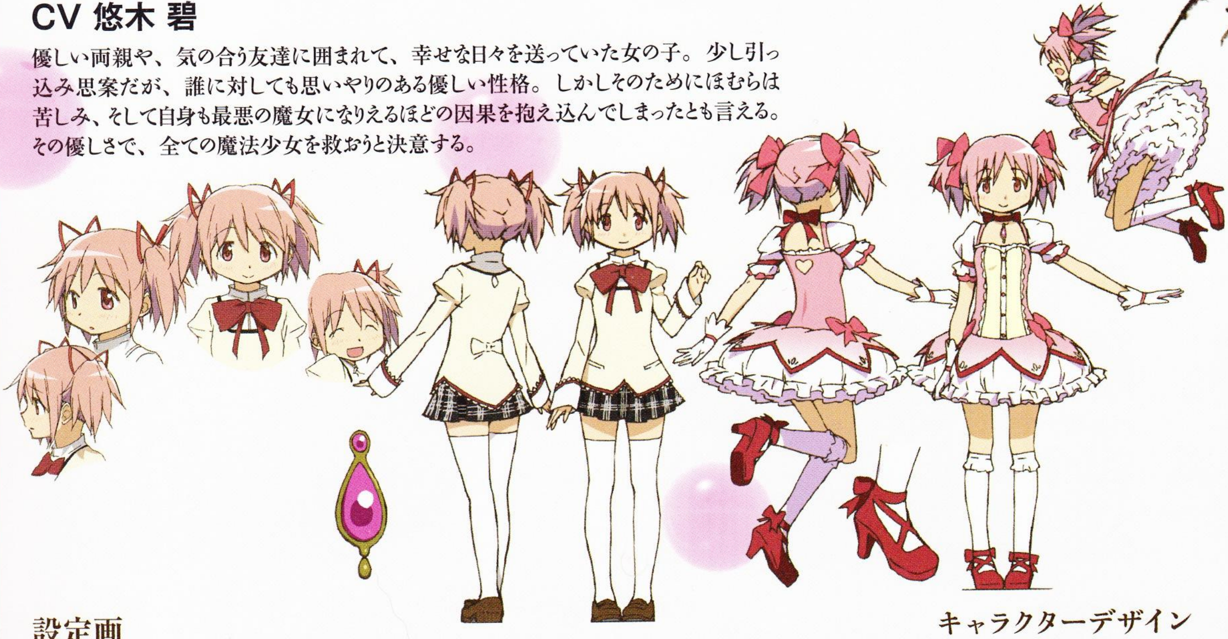
他の子たちの衣装は武器からイメージしましたが、まどかだけは彼女が夢を膨らませて描いた姿なので、やたらリボンがふりふりしています（笑）。浮いて見えないといいなとデザインしました。アニメでスカートの中がレースでいっぱいに埋まっているのを見たときには「すごく可愛い！」と感動でした（笑）。

鹿目まどか

「わたし、魔法少女になる」

CV 悠木 碧

優しい両親や、気の合う友達に囲まれて、幸せな日々を送っていた女の子。少し引っ込み思案だが、誰に対しても思いやりのある優しい性格。しかしそのためにほむらは苦しみ、そして自身も最悪の魔女になりえるほどの因果を抱え込んでしまったとも言える。その優しさで、全ての魔法少女を救おうと決意する。



設定画

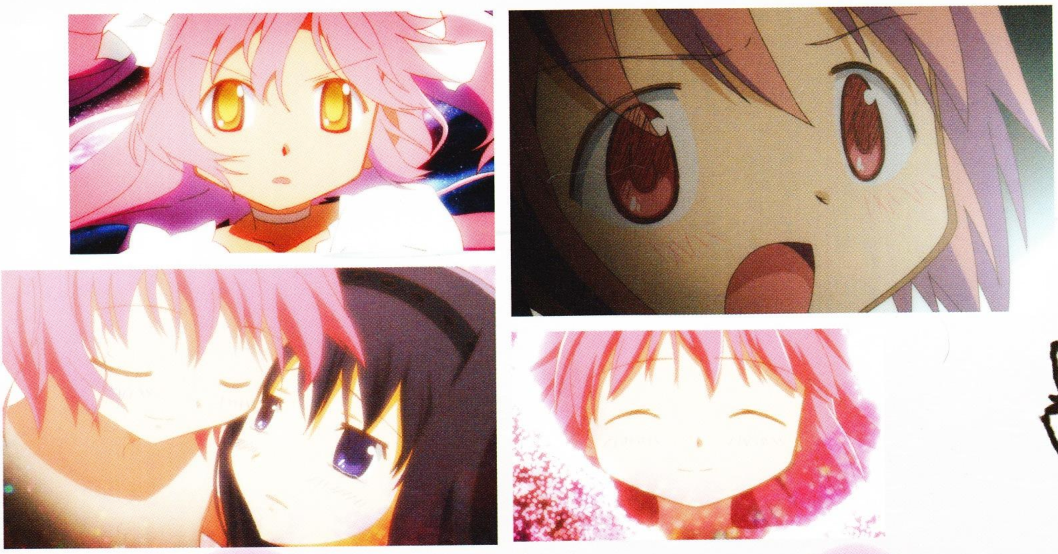
魔法少女のコスチュームは、大きなリボンやふわふわしたスカートが可愛らしい。２話でまどかが描いたイラストと同じもので、夢と希望に満ちた魔法少女を思わせるデザインとなっている。

キャラクターデザイン
岸田隆宏コメント

後頭部の分け目をどうしてもギザギザにしたかったのです。

「わたしでなきゃダメなの」

自分にしか守れない人たちがいる。これまで自分を見守ってくれていた母の元を、まどかは自らの意志で発っていく。



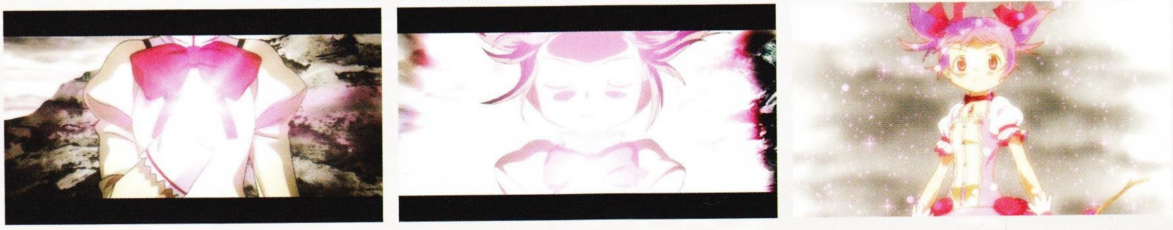
命懸けで叶えたい願いを見つけたまどか。その表情に、もう迷いはなかった。

「いつかまたもう一度、ほむらちゃんとも会えるから」

まどかは「再会する奇跡を信じよう」とほむらに笑いかける。自分たちは希望を叶える魔法少女なのだからと……。

まどかの変身シーン

すべての魔女を生まれる前に消し去りたいと願い、魔法少女となるまどか（最終話）。その手から放たれた矢は、時空を超え、すべてのソウルジェムを浄化する。



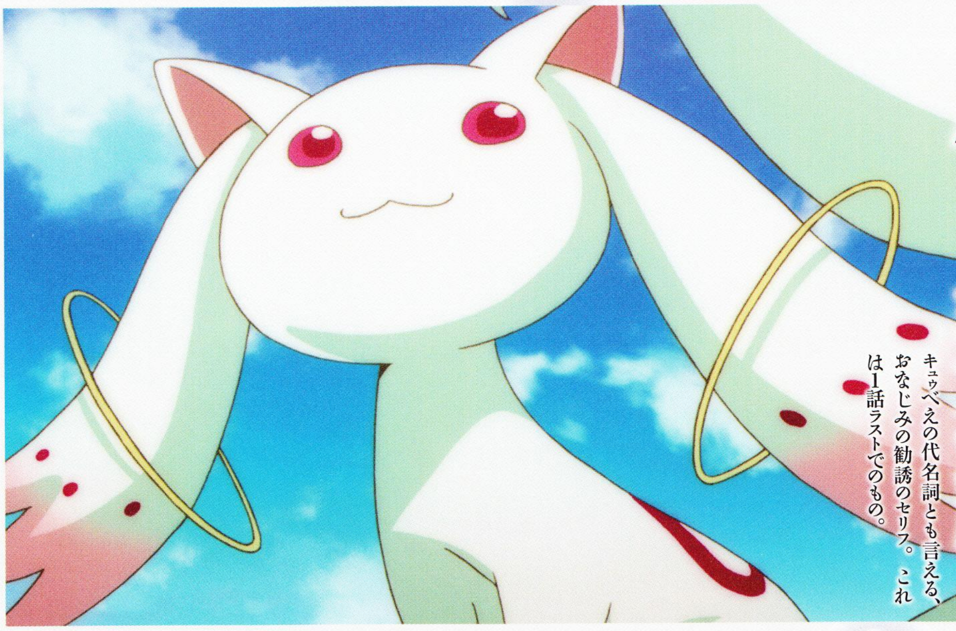
キュウべえ

CV 加藤 英美里

KYUBEY

CV KATO EMIRI

魔法少女になることを条件に、願い事をなんでもひとつだけ叶えてくれる。また真っ黒になったグリーフシードを食べるなど、魔法少女たちのサポート役でもある。可愛らしい小動物のような外見だが、その正体は地球外生命体であるインキュベーター。効率のよいエネルギー回収を最優先に考える、狡猾な宇宙人である。

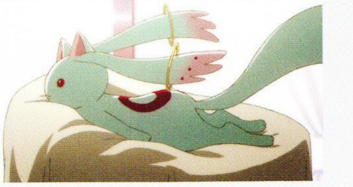


「僕と契約して魔法少女になってほしいんだ」

キュゥべえの代名詞とも言える、おなじみの勧誘のセリフ。これは1話ラストでのもの。

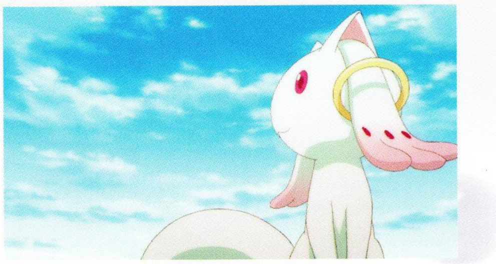
「訳が分からないよ。どうして人間はそんなに、魂の在処にこだわるんだい？」

魂を身体から取り出すことで、むしろ便利になるとさえ言うキュゥべえ。人間とは価値観がまったく異なっている。



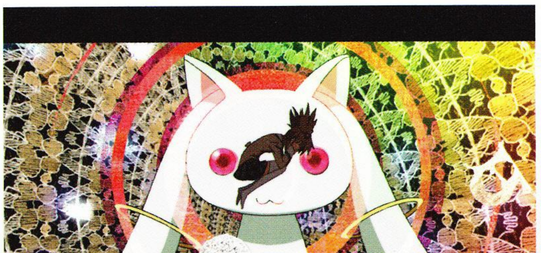
「意外だなぁ。大抵の子は二つ返事なんだけど」

多くの女の子たちが、願い事と引き換えにキュゥべえと契約を結び、魔法少女となっていった。

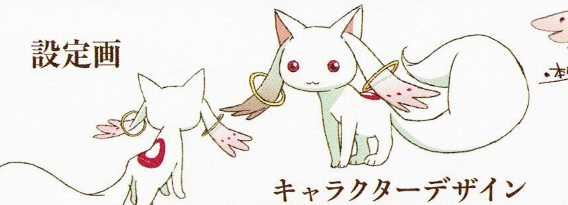


「諦めたら、それまでだ。でも君なら運命を変えられる」

高い素質をもつまどかを、キュゥべえは魔法少女にしたがっている。何度もチャンスをうかがっていた。



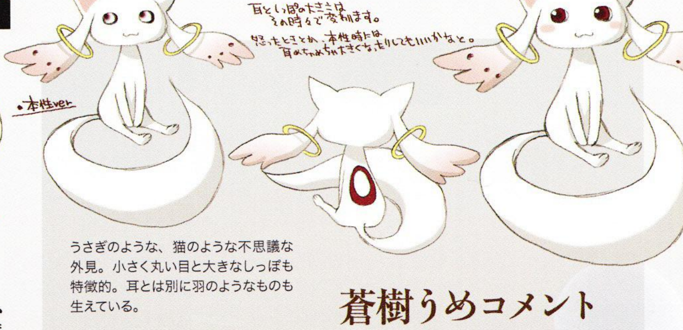
設定画



キャラクターデザイン
岸田隆宏コメント

作品内の動物として内容と行動が一致していないと、実写の場合は安い失敗になってしまいます。なので懸命に口パクさせたり、なんとか演技を合わせようとしたりしますが、日本の通常のアニメの場合には、それらをあえてやらないことによって、逆に効果が出たりします。まあ省エネであることには変わりはないですが。もう少し内容と実際の行動との違和感も出したかったのですが、そうすると逆に手間がかかってしまったりします。

キャラクター原案


耳としっぽの大きさは
その時々で変わります。
怒ったときとか、本性時には
耳めちゃめちゃ大きくなったりしてもいいかなと。
・本性ver

うさぎのような、猫のような不思議な外見。小さく丸い目と大きなしっぽも特徴的。耳とは別に羽のようなものも生えている。

蒼樹うめコメント

可愛いマスコットとして描きました。最初は口が動かなくなるとは思ってなかったです。キュゥべえがインキュベーター（孵化器）というのは知っていたので、背中に卵形の模様を入れました。インキュベってます（笑）。本性バージョンのデザインをコミカライズで使っていただいて、「おおー!」と感激しました。

鹿目詢子

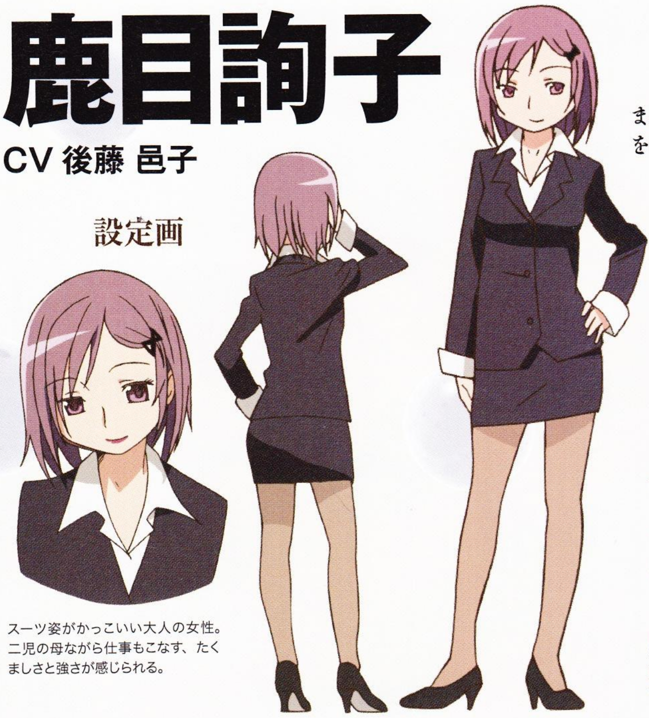
CV 後藤 邑子

KANAME JUNKO

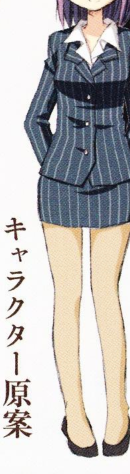
CV GOTO YUKO

まどかの母親。鹿目家を支えるキャリアウーマン。母として、人生の先輩としてまどかを温かく見守っている。お酒が大好きで、寝起きが悪い。

設定画

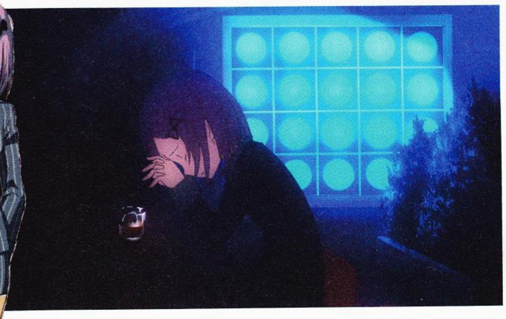


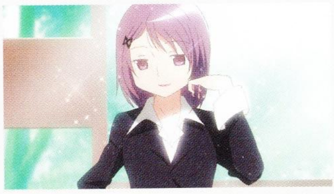
スーツ姿がかっこいい大人の女性。二児の母ながら仕事もこなす、たくましさと強さが感じられる。



キャラクター原案

「キツイなぁ何もできねえのって」





娘が悩んでいることに気づきつつも、見守ることしかできない自分に歯がゆさを感じる。

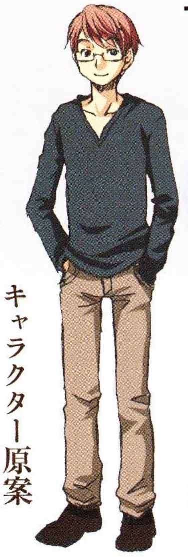
鹿目知久

CV 岩永 哲哉

KANAME TOMOHISA

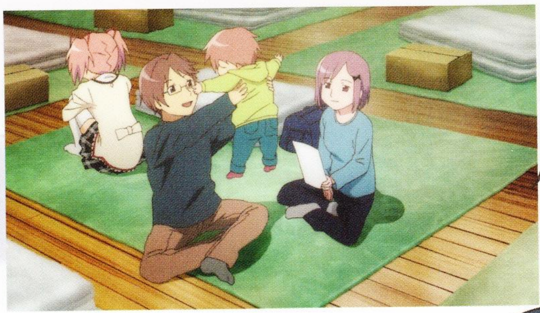
CV IWANAGA TETSUYA

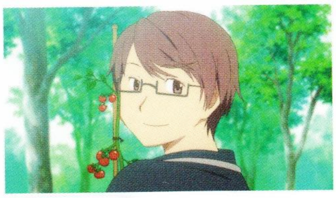
まどかの父親。料理上手な上、家庭菜園を作ったり、主夫として鹿目家を切り盛りしている。詢子とは仲の良い夫婦で、お互いによき理解者。



キャラクター原案

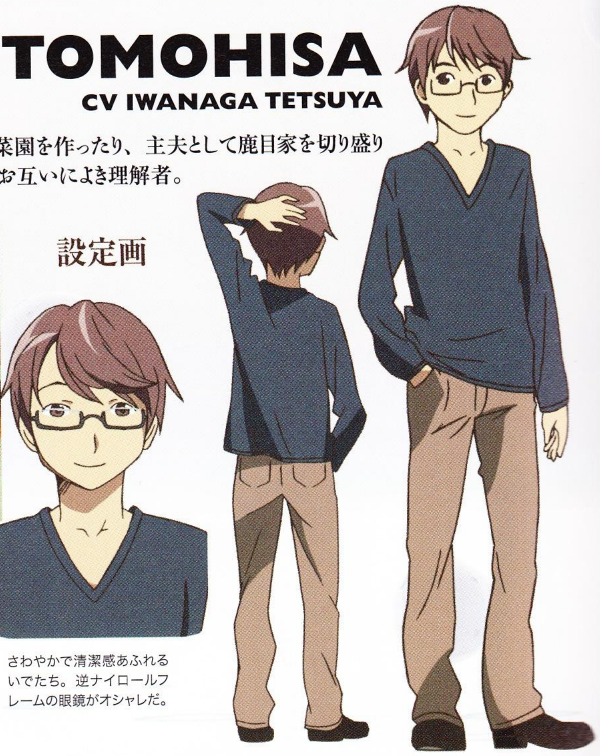
「コーヒー、おかわりは？」





よく気が付き、気配りを忘れない知久に、主夫は天職かもしれない。

設定画



さわやかで清潔感あふれるいでたち。逆ナイロールフレームの眼鏡がオシャレだ。

鹿目タツヤ

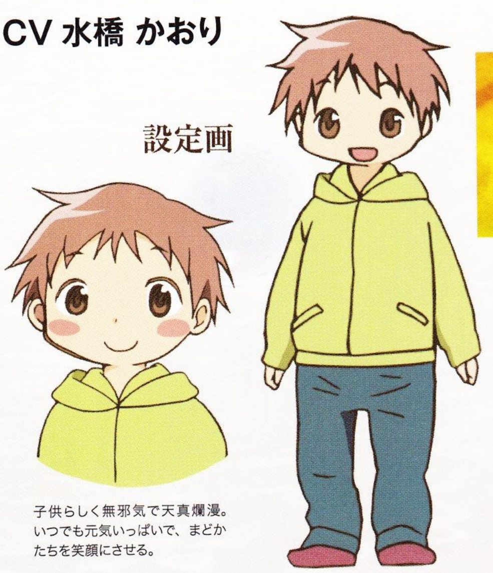
CV 水橋 かおり

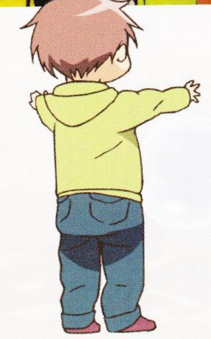
KANAME TATSUYA

CV MIZUHASHI KAORI

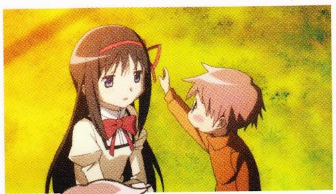
まどかの弟。3歳でまだうまく話せないが、詢子や知久の言うことをよく聞く素直な子。朝に弱い詢子を起こしに行くことも。

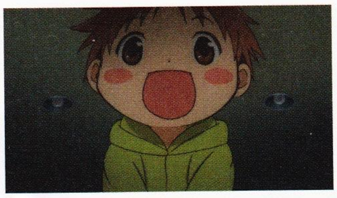
設定画





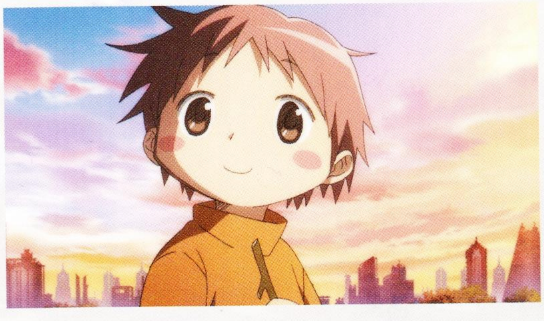
子供らしく無邪気で天真爛漫。いつでも元気いっぱいで、まどかたちを笑顔にさせる。





変わってしまった世界でも、タツヤの心にはまどかの存在が残っていたのかもしれない。

「まどかぁ、まどかぁ」



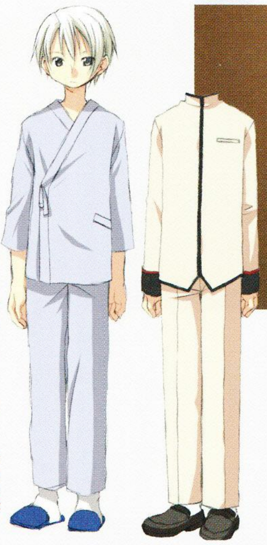
上条恭介

CV 吉田 聖子

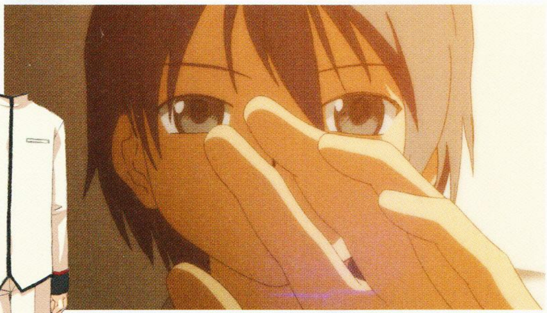
KAMIJO KYOSUKE

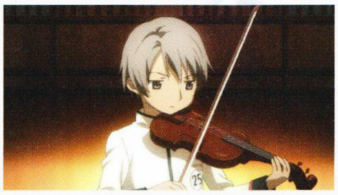
CV YOSHIDA SEIKO

さやかの幼なじみ。かつては天才的なバイオリン奏者だったが、事故が原因で入院生活を送っていた。もう演奏はできないと告げられてしまうが……。



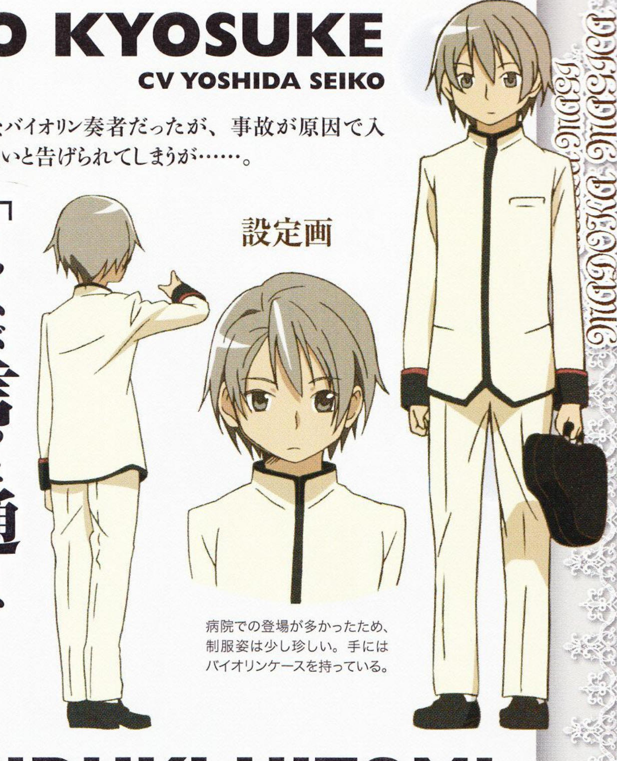
キャラクター原案





右腕の奇跡的な回復がさやかのおかげであることを、恭介は知らない。

「さやかが言った通り、奇跡だよね、これ」



設定画

病院での登場が多かったため、制服姿は少し珍しい。手にはバイオリンケースを持っている。

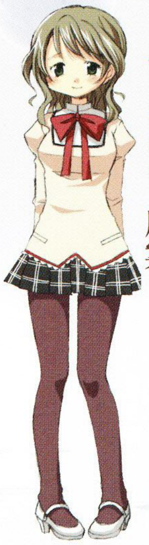
志筑仁美

CV 新谷 良子

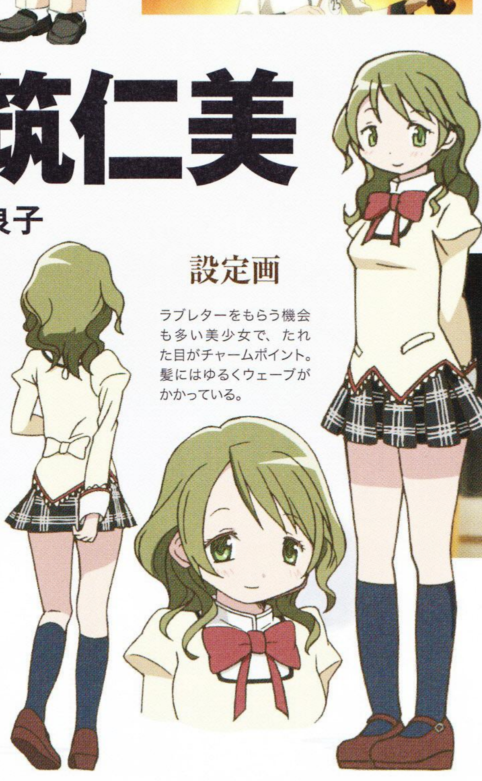
SHIDUKI HITOMI

CV SHINTANI RYOKO

まどかとさやかの友達。良家のお嬢様で、いろんな習い事をしている。おっとりしているようで芯は強く、自分の気持ちを隠さない正直な女の子。

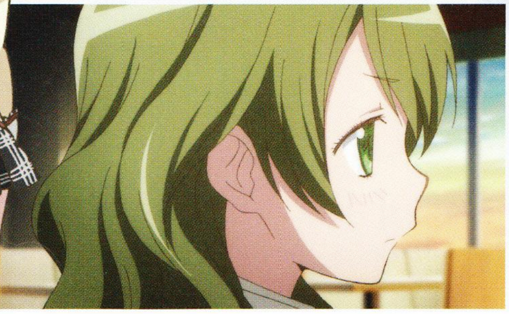


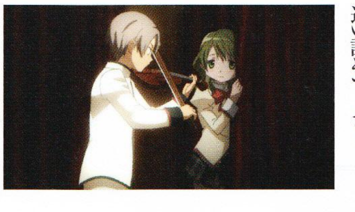
キャラクター原案



設定画

ラブレターをもらう機会も多い美少女で、たれた目がチャームポイント。髪にはゆるくウェーブがかかっている。





「私、上条恭介くんのことお慕いしてましたのよ」

仁美なりにさやかを気遣ったつもりのこの言葉が、逆にさやかを追い詰めてしまう。

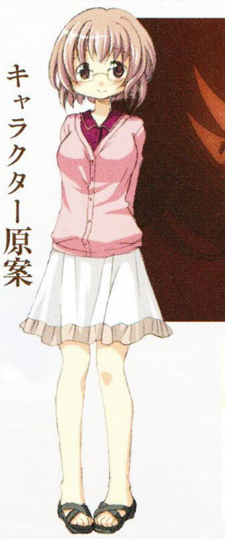
早乙女和子

CV 岩男 潤子

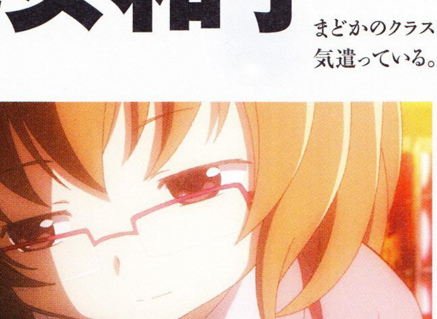
SAOTOME KAZUKO

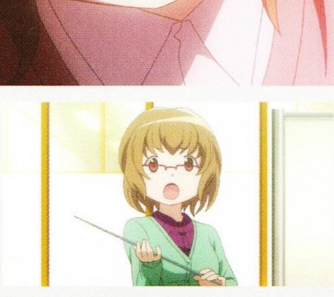
CV IWAO JUNKO

まどかのクラスを担任する英語教師。授業は脱線が多いが、生徒たちのことをよく気遣っている。まどかの母の詢子とは昔からの親友。



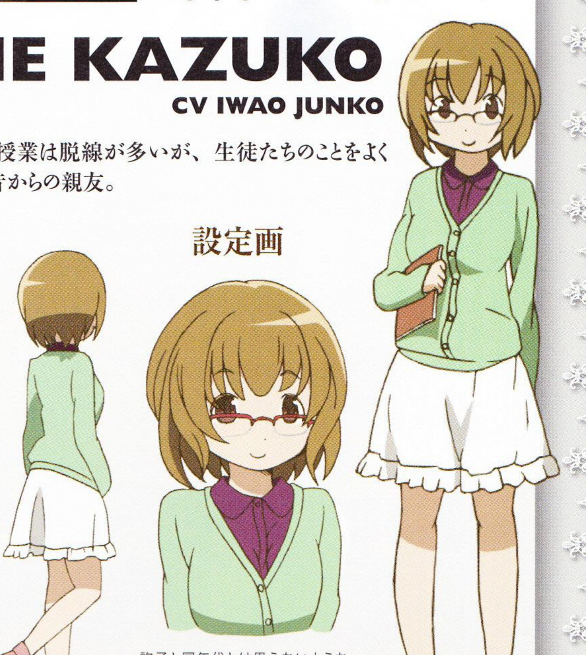
キャラクター原案





「あとそれから、今日は皆さんに転校生を紹介しまーす」

自分の恋愛話をひとしきりした後で、ほむらの転入を伝える。生徒たちも苦笑いだった。



設定画

詢子と同年代とは思えないような、どこか幼く可愛らしい印象の顔立ち。ショートカットに眼鏡もよく似合っている。

魔法少女まどか☆マギカ キャスト対談

悠木碧 × 斎藤千和

ハードな展開が続く本作で見事に主演という大役を成し遂げた悠木碧。そんな彼女を見守る立場で、また現場のまとめ役としても大いに活躍した斎藤千和。2人の魂が込められた芝居がクライマックスの感動を呼んだのだ。

マミの死に一番衝撃を受けたのは実はほむら(の中の人)だった!?

——予想のつかない展開が続いたこの作品ですが、キャストの方々も先の展開がどうなるかを楽しみにされていたんでしょうか?

斎藤　「どうなるんだろうね?」という話はしていましたね。

悠木　でも予想したり、希望したりしたことは切り捨てられました。

斎藤　一切叶わなかったねえ。

悠木　さやかちゃん、救えませんでした……(笑)。

——最初は〝普通の魔法少女もの〟をイメージされていたんですか?

悠木　新房さんがつくられるので、おそらくノーマルに愛しいだけの作品ではないと想定していましたが、オーディションのときにプロットを読んで「おや?」って。「いい意味でも悪い意味でも世の中を騒がせる作品になるぞ」とは、そのときから思っていました(笑)。

斎藤　私はオーディションの現場にプロットがあったのを知らなくて。だから私、どの魔法少女役の人よりも3話でびっくりしましたよ。「死んだー!?」って(笑)。

悠木　本当にびっくりしてましたよね(笑)。

斎藤　「なんでみんな知ってるの!?」って聞いたら、プロットに書いてあったんですよって。

悠木　マミさんだけ「3話で死亡」って書かれていたんですよね。

斎藤　だからたぶん、始まる前は私が一番違う見方をしていたと思います。可愛い作品という印象だったので、最初は「あれ? 私、ほむらでいいのかな?」って思っていましたからね。音響監督の鶴岡さんにも「斎藤、悠木と同い年の役なんだよ」ってすごい言われました。でも、話がシリアスになっていけばいくほど、自分がほむらでいる意味を見出して、最初より

Saito Chiwa

何も悔いを残すことのない作品です（悠木）

鹿目まどか役
悠木碧

ゆうき・あおい／3月27日生まれ。千葉県出身。プロ・フィット所属。主な出演作品は『ポケットモンスター ベストウイッシュ』アイリス役、『GOSICK -ゴシック-』ヴィクトリカ・ド・ブロワ役、『夢色パティシエール』天野いちご役など。

自信をもって現場にいられるようになりました。

——物語の中では、ほむらが最初からいろんなことを知っていたのに、斎藤さんは知らなかったというのがおもしろいですね。

斎藤　ほむらのタイムリープに関しては話を聞いていたので、1話、2話でもお芝居にちょっと乗せているんですけど、本気を出したのは4話からですね。3話までは助走でした。

悠木　私は1話から3話までは努めて明るく振る舞いました。最初から暗く入っちゃうとショック感がない話だったので、明るくさわやかに演じようと（笑）。

——物語の展開が目まぐるしく変わる中で、自分のキャラクターをどう演じるか、気をつけたことはありますか？

悠木　〝普通の女の子〟に徹してブレないようにしようと思いました。ほむらちゃんやさやかちゃんはキャラづけがはっきりしていますけど、まどかは「特化しないことに特化しよう」と。3話で落ちたりするのも、別にそんなに変わったというわけじゃないんです。もちろん、最終回で「宇宙の理」になるときにはキャラが変わりましたし、10話でのループごとの性格もだいぶ違います。1回目のループのときとか超快活で、まるで主人公みたい（笑）。「クラスのみんなには内緒だよ」って（笑）。

斎藤　みんなですごい笑ったよね。あの日のアフレコ現場では、「内緒だよ！」っていうのが流行りました（笑）。

——ほむらもブレないですよね。

斎藤　そんなこともないのですが……。確かにまどかに関してだけは、そうですね。「まどか大好き、以上！」みたいな。基本的に内に向かっていくキャラクターなので、人に対して変化するということは少なかったんですけど、ある時点から、まどかに対する気持ちを小出しにすることは意識して演じました。10話を見た後にまた1話から見ていただくと、見方が変わるつくりにしたいなあと思っていたので、わざとブレる芝居をしているところもあります。

——10話ではおとなしいほむらが出てきましたが。

斎藤　あれは超衝撃でした！　でも信じて任せていただいたと思うので、その期待に応えたいと思い、全力で演じさせていただきました。アフレコが終わった後、まさに抜け殻のようになりました（笑）。

まどかとほむら、キャストが決定したそれぞれの理由とは

——鶴岡さんからはどんな演技指導をされましたか？

悠木　1話から3話のときには、話が暗くなることを知っていたので、暗めにまどかを演じていたんですけど、「もっと明るくていい子にしてください」と言われました。

斎藤　私はこの現場では、お芝居のこと以前に「先輩然としなさい」と言われたんですよ。今回、一番年下のあおちゃんが主役で、座長として引っ張っていかなくちゃいけなかったのですけど、ただでさえ大変な作品だし、周りに気を遣っている余裕はないだろうから、「悠木が一番やりやすい環境をつくってあげてくれ」と頼まれていました。私自身、今まではいつも下っ端の、楽ちんなところにいたのですが（笑）。でも、今回はレギュラーの中でもお姉さんだったので、芝居以前に現場づくりを意識しました。暗いお話といっても、現場まで暗くなるとただのドロドロになってしまいますからね。

——新房監督や虚淵さんからは何かアドバイスはありましたか？

悠木　新房監督は、基本何も言わないんですけど、常に「メガネをかけていてくれ」と言われていました。役とは関係ないと思うんですけど（笑）。

Yuki Aoi

10話のほむらは超衝撃的でした！（斎藤）

暁美ほむら役
斎藤千和

さいとう・ちわ／3月12日生まれ。埼玉県出身。アイムエンタープライズ所属。主な出演作品は『化物語』戦場ヶ原ひたぎ役、『ケロロ軍曹』日向夏美役、『ストライクウィッチーズ』フランチェスカ・ルッキーニ役など。

斎藤　全然関係ないねえ（笑）。新房さんは、本当に役者を信頼してくださる方だから、私も特に何も言われなかったです。

悠木　虚淵さんからは、オーディションで選んでいただいた理由として、「可愛い女の子を演じていないところがいい。汚い部分も、男の子に見せたくない部分も、全部ひっくるめて女の子を演じているところがよかった」と言っていただいたので、人間らしくあろうと思ってお芝居しました。

斎藤　虚淵さんには、「複雑な役ですみません」と言われました。オーディションでは、キュゥべえと恭介を受けさせてもらったんですけど、その際に「ほむらをやっていただけませんか？」と虚淵さんが言って下さって。それで、10話のアフレコのときに「このエピソードのためのキャスティングです」と。あの回は虚淵さんへの恩返しでもありましたね。虚淵さんが声をかけて下さらなければ、ほむらの役は演じられていなかったわけですから。

——衝撃的だった10話のアフレコはいかがでしたか？

悠木　アフレコ終盤に来て、初めてまどかが魔法少女になるので。

斎藤　あれは昂ぶったね！

悠木　お母さんに報告しましたもん。「お母さん、変身したよー！」って（笑）。お母さんも見ているので、「大丈夫なの？」って言われましたけど（笑）。

斎藤　「まどかは変身したら死ぬんじゃないか」という説が流れていたよね。

悠木　「変身して大丈夫なの？　天の声とかになったりしない？」って。最終的には天の声的なものになっちゃうんですけどね（笑）。

斎藤　10話でも、すぐ死んじゃうし（笑）。

悠木　10話の最後の方では、ちい様（斎藤千和）とハートで共鳴しないといけないじゃないですか。これがうれしくて、超エキサイトしました。ほむらちゃんを浄化して魔女になるときがＭＡＸ楽しくて、すごい昂ぶっていましたね。

斎藤　10話で、鶴岡さんにとても感謝していることがあるんです。まどかのソウルジェムを壊すシーンで、私がした芝居を聴いて、その後に撃つ音や割れる音を入れないでくださったんですね。当初台本にはＳＥ処理と書いてあったんですけど、叫び声だけに任せて下さったのを知って、震えました。私を信頼してくれたんだと思うと、本当に感動しましたね。鶴岡さんとは、デビュー直後から10年くらいのお付き合いになりますが、やっと少しだけ認めていただけたのかなって、うれしくて家でこっそり泣きました。

まどかの選択、ほむらの想い
最終回を受けて考えたこと

——まどかとほむらが迎えた結末を、どう受け止められましたか？

悠木　12話まで進んでしまうと、もう私もまどかの気持ちと同化してきていました。だから、「ああ、こういう結論を出したんだな」って。宇宙の理になって世界を救って、無事に成仏できたかなと思うんですけど、ほむらちゃんは地上に残ってどうでした？

斎藤　ほむらは終わった感がないというか、これからも彼女は戦い続けていくんだというところで、ハッピーエンドではあるんですけど、ほむらひとりに焦点を当てるとまた辛いなって。一番大切な友達が今は触れられない状態なので、これからの戦いはもっと孤独なんだろうなあと思いました。

悠木　ほむらちゃんなら任せて大丈夫という甘えが、まどかにあって、その信頼関係があったからこそ、この世から消えても大丈夫という選択になったんだと思うと、ほむらちゃんを残していったまどかは残酷だったなあとも思います。もちろんそれは14歳なりの甘えだったり、女の子らしさだったりもするんだけど、一番大事にしてくれた人が悲しむことにつながっているんだとすると、何が正解だったんだろう？とは思いますね。

斎藤　この物語は最後まで、みんながすれ違うから。近寄っていって、やっとわかり合えたと思うと微妙にすれ違うことが往々にしてあったので、最後もそうだったのかなって。でも、それがとてもリアル。ただのハッピーエンドで終わらないところが、この作品らしいところだと思います。

Saito Chiwa

——ところで悠木さんは杏子が好きだという話を耳にしましたが。

悠木 そうなんですよ!

斎藤 本当に大好きだよね。

悠木 大好きすぎて、杏子ちゃんが亡くなられちゃう回のコメンタリーで号泣しちゃって……。

斎藤 本当に泣いちゃってたよね。

悠木 「なんでだよ~!?」と思って。杏子ちゃんって、いいかっこしぃじゃないですか。もう、それが可愛すぎて。

——斎藤さんは個人的に好きなキャラっているんですか?

斎藤 う~ん……。なんか一周回って、キュゥべえが好きになりました(笑)。もう何やっても可愛いと思うようになりましたよ。

悠木 むかつくし、憎らしいんだけど、正しいことを言っているというのがおいしいキャラだなあと。

斎藤 印象的なセリフもいっぱいあったしね。

悠木 うちの大学で、今年のサークルの新歓がみんなキュゥべえでした。「僕と契約してこのサークルに入ってよ」って(笑)。

——悠木さんは、擬人化キュゥべえのイラストをご自身のブログで発表されていましたね。

悠木 最初は、もっとヤバい感じで描いていたんですよ。でもネタバレしちゃいけないと思って、だいぶ可愛くしたんです。今は、もっとエグく描いてもよかったのかなあと思ったりもします。

斎藤 そうだよね。共食いとかするんだからねえ。

悠木 だから、次にキュゥべえを擬人化したら誰かの腕を持たせようと思ってます(笑)。

斎藤 それをほむらが蜂の巣にします(笑)。

——まどかのスケッチブックについても話をうかがえればと。

悠木 あれは下手に描いた方がいいのかなあと思ったら、どうやらまどかは意外と絵は描く子みたいで、そこそこ上手に、でもそんなに上手くなりすぎずという感じで、ヘタウマ感をめざして描きました。「もうちょっと崩れていた方がよかった」って、後から言われましたけど……。でも、憧れのシャフトさんのアニメに作画で関われたのがうれしい(笑)。あと、まどかの声以外で関わっていると言えば、5話に出てきた落書きの魔女の手下は、実は私が演じています!「ブーン」って泣きながら帰っていく、あれは私です。鶴岡さんに、申し訳なさそうに頼まれました。「主役にこんなことやらせるのは申し訳ないんだが」って。しかもアフレコ当日じゃなくて、後日に録ったんですよ。「可愛くない子供の役といえばおまえだと思って」と言われました(笑)。

みんなが見てくれることがキャストとしての一番の幸せ

——大きな反響がありましたが、その点についてはいかがですか?

悠木 いろんな方から「『まどか』見てるよ」って言われました。私はパソコンを触るのが好きなので、リツイートに「『まどか』がこうだった」とあったり、動画を見ていてキュゥべえのコメントが流れてたりするのを見て、「これはすごく流行っているんだな」というのを実感しましたね。私が全力で芝居に特化させていただいた作品が、たくさんの方に見ていただけたことが、本当によかったなと思います。何も悔いを残すことがないというか、「見たよ」と言われて「ありがとうございます。大丈夫でしたか?」ではなく、「どやっ!」って思ってましたからね(笑)。

斎藤 わかる、わかる! 私はネットをしないので、どれだけ流行っているかというのを全然知らなかったんですよ。でも取材は本当に多かった。始まる前はそうでもなかったけど、3話の後から取材やコメントを求められることが格段に多くなりましたね。そういうところで反響がわかるんです。私は1話から手応えがあったから、……恥ずかしいので、ちっちゃい字で書いてくださいね。「思い知ったかぁ」って(笑)。

悠木 あ~! わかるかも(笑)。

斎藤 だよねえ~(笑)。スタッフさんも、私たち役者も、みんなが丁寧に、めちゃくちゃ愛情込めて作っていたから、変な言い方かもしれないですけど、もともとても自信があったんですよ。もちろん反響があったこともうれしいけど、それ以上に「ちゃんとつくったものは、やっぱりちゃんと見て下さる方の心に響くんだ」というのに感動しました。特に、震災の影響で「最後まで放送されないかも?」という事態になって、でも、「こんな状況だから仕方ないけど、最後まで見たいです」とみなさんが思ってくださって、放送した後にも「見られてよかったです」というお手紙をいっぱいもらって……。この仕事の根幹でもあるけど、見てくれる人あってこその作品なんだなって、実感しましたね。

悠木 小学生からも、「『まどか』見ました」というお手紙をけっこういただきました。

——小学生がこの作品を見て大丈夫だったんでしょうか?

悠木 私も「大丈夫かなあ?」って疑問だったんですけど、書いてあることはけっこう重くて、「すごく考えて見てくれたんだ!」とうれしかったです。

——最終回まで見てくれたファンへメッセージをお願いします。

悠木 いろんなものを感じとっていただけたからこそ、全部見ていただいて、ガイドブックも買っていただけたと思います。伝わってほしいなと、自分の魂を抉りながらお芝居をさせていただきましたが、受信してくださるみな様がいなければ、成り立たない仕事だなと思っています。本当に最後までありがとうございました。

斎藤 こうやって表に出ることが多いから、さも私たちがつくったかのようにしゃべってしまうけど、でも『まどか☆マギカ』はもう私たちの手を離れて、みなさんのものになっています。この作品から何を受け取ってくださるかは、みなさん次第です。ただ演じさせていただいた身としては、何か人生にプラスになるようなものを受け取っていただけていたらうれしいなと思います。これからも、この作品をずっと愛していただけたらうれしいです。応援本当にありがとうございました。

魔法少女まどか☆マギカ
キャスト対談

喜多村英梨×野中藍

シリーズ中盤の主役ともいうべき活躍を見せて、大いに本作を盛り上げてくれたさやかと杏子。演じた喜多村英梨＆野中藍によるトークも、作品やキャラクターへの思い入れがたっぷりな、実に内容の濃いものとなった。

戦い合って、わかり合う〝おいしい〟役回りの2人

――全12話を終えたところで、どんな感慨がありましたか？

喜多村　この作品は新房昭之監督をはじめとして、虚淵玄さんや蒼樹うめ先生、シャフトさんというそうそうたるスタッフの方々が一丸となって作るということで私も個人的に期待していましたし、虚淵さんのシナリオが好きだったので、見た目とのギャップがある作品に絶対なるんだろうなあとは予想していたんですよ。全話を通して、期待を裏切らない裏切り感と、裏切りの上にさらに裏切りがあるという楽しみが、毎回必ずありましたね。終わった後は壮大なマルチエンディング型のゲームをクリアしたような感覚で、トゥルーエンドなのかバッドエンドなのかわからないけど、とりあえずひとつのエンディングを迎えたという達成感や感慨深さがありました。

野中　オーディションのお話をいただいたときは、あまり先入観を持ちたくなかったのでストーリーの資料はざっと読んだだけで、うめ先生の可愛い絵を見て「可愛らしい、魔法少女でキラキラした物語なのかなあ」と思っていたんですよ。キラキラ、ワクワクが自分に出せるのかと思って正直悩んだんですけど、その中で杏子だけがちょっと昔の不良みたいな言葉遣いで、周りと違う感じがしたので、杏子を受けることに決めました。そうしてフタを開けてみたらこういうお話だったので、ただただ裏切られたというか、ビックリがすごかったです。杏子が登場した4話は、マミさんが大変なことになっちゃった次の回だったので、余計に「えっ!?」と思って。

喜多村　あいぽん来たとき重い空気だったもんね。キラキラじゃねぇ！みたいな（笑）。

野中　オフのときは居心地のいい現場なんですけど、オンになるとみんな真剣モードになるんですよ。杏子は

マミさんがいなくなったエリアを横取りに来たという若干、悪者なところから始まるので、「これはがんばっていかなきゃ！　ふわふわしないようにしよう！」と、気合いを入れて乗り込みました。

――これまで野中さんが演じてきた役からすると、杏子は意外なキャスティングに感じたのですが。

野中　オーディションのセリフにあったのが、まどかの前で名乗ってうま●棒を渡すシーン。あれが学生時代にいた不良の先輩みたいな感じがして、杏子を好きになったんです。でも選んでいただけたときには、びっくりしました。ほかにも受けた方がたくさんいらっしゃっただろうから、終わった後で新房監督に「何で私だったんですか？」って聞いてみたんですよ。そうしたら「野中さんなら嫌われないだろうと思った」って（笑）。

喜多村　私も実は杏子を受けていたんですけど、あいぽんに決まったと聞いて「あいぽんかぁ……。ギャップ萌えじゃん！」って（笑）。鶴岡音響監督も「これで喜多村がやったら素で嫌われちゃうからなあ。野中があいうキャラをやっているところが萌えポイントなんだよ」って、あの鶴岡さんが「萌え」という単語を使うくらい（笑）キャラクターに合ったキャスティングだと私も実感したひとりです。私は私で、自分に一番近く向き合っているキャラクターとしてさやかに魅力を感じているし、杏子も好きだし、このメンバーでよかったなあって。どこから見ても、全員に〝おいしい〟設定やストーリー展開がありますしね。

――最初は対立していた、さやかと杏子が、最後は友情で結ばれていくという展開は確かに〝おいしい〟ですよね。

喜多村　出会いが最悪だった分、「あの杏子たんがさやかのために祈って、心中してくれるなんて！」って思いますからね。11話の「今朝未明、美樹さやかさんが市内のホテルで遺体となって発見されました」とかでも、「杏子たんがさやかの体をホテルまで運んでくれたんだな」って思いましたから。いい人なんですよ、杏子たんは。あいぽんが演じたから余計にね。

野中　いや～、やっぱりさやかあっての杏子ですからね！　放っておくのも優しさだけど、あの年頃の子は行っちゃうんだなって見ていて思いました。それだけさやかに惹きつけられるものがあったから、杏子は放っておけなかったんだろうなって。私だったら放っておくかも!?（笑）。7話でりんごをあげたときに「これ、どうやって手に入れたの？」って言われたのは辛かったですけど（笑）。でも、さやかは杏子と反対というか、似ているというか、見ていて心が痛かったです。せつなかったです。

――恭介や仁美との関係で追い込まれていくあたりとか。

野中　いちばん女の子っぽいですよね。キャストやスタッフさんとのご飯会のときも「さやかが先に告白していたらどうなっていたのか？」という話をしていて、「あれは早い者勝ちだった」みたいな結論になって。

喜多村　そうなんだよね。なんか不毛だよねえ……。若いが故の不毛さでもあるし、ありがちといえばありがちというか、学生っぽい失敗をしてるなあと思いました。さやかは魔法少女としての素質がないとキュゥべえに言われていましたが、人間としても弱いというか、ひとりの女の子としての葛藤を背負っていたなあと。そう考えるから余計に杏子が魔法少女としても無敵で、一匹狼だけどスッと生きているところがさやかはうらやましくて、たぶん嫌だったろうし、杏子は杏子で人と慣れ合うところがあまりないからさやかを気にしてくれていたのかなと思いますね。相反しているからこそ、磁石のS極とN極みたいにうまくハマったのかなとも思います。最後に杏子が「独りぼっちは寂しいもんな」と言葉にしてくれたのも、ドラマチックな展開でしたね。

マミさんに次ぐ衝撃を起こせました（喜多村）

美樹さやか役
喜多村英梨

きたむら・えり／8月16日生まれ。東京都出身。EARLY WING所属。主な出演作品は『フレッシュプリキュア！』蒼乃美希／キュアベリー役、『まよチキ！』涼月奏役、『お兄ちゃんのことなんかぜんぜん好きじゃないんだからねっ!!』高梨奈緒役など。

さやかあっての杏子ですからね！（野中）

佐倉杏子役
野中藍

のなか・あい／6月8日生まれ。福岡県出身。青二プロダクション所属。主な出演作品は『さよなら絶望先生』風浦可符香役、『電波女と青春男』藤和女々役、『CLANNAD -クラナド-』伊吹風子役など。

別世界での魔法少女をもっと見てみたい

——さやかが魔女化する8話、そしてさやかと杏子が運命を共にする9話に関しては、どんなお気持ちでアフレコに臨まれましたか？

喜多村　一話一話でいいものを作るというのが根本的な役者魂としてあるので、8話と9話だったら、それまで歩んできた杏子とさやかのまま迎える感じで、「9話で死ぬからがんばらなきゃ」ということはなかったですね。休憩時間とかに「あ～あ、『さやか☆マギカ』終わっちゃったよ」とか、「杏子道連れイエ～イ！」みたいな、視聴者的な感想を言うことはありましたけど（笑）。結局さやかが魔女化するということは、虚淵さんなりのお考えもあると思うんですけど、誰かが担当しないとこの作品をより深く理解することができないという、アニメならではのおもしろさや醍醐味があるところですよね。そこを担当できたといううれしさの方が大きいアフレコでした。水橋さんもマミさんが死んだところで「おいしいって思えた」って言っていましたからね。やっぱり演者って、みんなを裏切れる要素だったり衝撃だったりを与えたいと思っているんですよ。そういう意味では、マミさんに次ぐセカンドインパクトを起こせたなと（笑）。

——ということは、杏子がサードインパクト？

喜多村　早いサードインパクトですね（笑）。

野中　びっくりしましたよ。8話のアフレコが終わった後、「さやか助けられなくてごめんね」って言ったばかりだったのに（笑）。

喜多村　言われた、言われた（笑）。それで9話の台本をもらって。

野中　「おーっと!?」って（笑）。杏子は熱い女だなと思いましたね。

喜多村　本当、寛大な女だよ。

野中　お父様が神に仕える身だったので、少なからずそういう子なんでしょうね。

喜多村　杏子の株も上がりましたよね。「せっかく友達になれたのに」っていうことは、杏子にとってさやかは身近な存在に感じた第1号だったんでしょうね。初恋じゃないけど、そんな感覚で。

野中　うん、うん。何か近いものを感じて。

喜多村　どうにかしてやりたいって思っちゃったんだろうね。あいぽんがさっき「放っておけばいいのに」みたいに言っていたけど、雛鳥が初めて見たものを親と思うように、初めてできた友達とか、魔法少女の仲間として執着してくれたというのがうれしいですね。「ごめん、そんなにしなくてもよかったんだけど」みたいなのもありますけど、無駄死にしちゃったのはキュゥべえのせいなので（笑）。

野中　いや～、キュゥべえが憎いですよ！　さやかを救えるみたいに言っていたのに、「おい、話がちげーじゃねえかよ！」って（笑）。

喜多村　あれだけ掛け合ってくれたのにねえ。

——本当に2人にとっては悲しい結末というか……。

喜多村　だから私はマルチエンディングのひとつと思っているんです。これがすべてじゃないと考えると、意外と重くならないでいられますね。これはこれでひとつの『魔法少女まどか☆マギカ』なんだなって思えるので。だって、12話でも今までの魔法少女や魔女がいない世界になったと思ったら、よくわからない獣と戦っているし（笑）、「ここからまた『ほむら☆マギカ』が始まるんですね」みたいな。だから、杏子やさやかが違う形で絡んでくる世界もあるんじゃね？　と思えばいいかなあって。実は今回のシリーズも本家じゃなくてスピンオフだったのかもしれない!?　本家はもうちょっ

×Nonaka Ai

と、あいぽんが想像したみたいに「可愛らしい声で)いくよ〜！」みたいなノリの(笑)。

野中　「おはよう！　あ〜遅刻、遅刻!!」って(笑)。〝学園生活と魔法少女〟みたいな王道の作品で。

喜多村　まどかが「みんなには内緒だよ！」って言っていた回みたいな、ああいうのがきっと本家ですよね。杏子とさやかのマジバトルも小競り合いになって、「仲が良いんだね」って、見ていてほむほむするんだろうなあって(笑)。

野中　杏子は相変わらず一途な気がする。

喜多村　確かに一途な気はしますね〜。

野中　「さやか、さやか」言ってるけど、邪険にされそう(笑)。

喜多村　で、その奥にはさやかは恭介をずっと見ていて、その三角関係にもならない一方通行な感じがいいですよね。どれだけ世界が変わっても、引き継いでほしいところではあります。

一度は叫んでみたかったかっこいい必殺技の名前

――全12話の中で印象的だったシーンを挙げるとしたら？

喜多村　10話のほむらの回はせつなくて、視聴者として普通に見ていてもおもしろかったです。ほむらの株も上がったし、今まで千和さんが積み上げてきた微妙なお芝居の組み立て方――技術だけじゃないところと技術を要するところのネタ明かしをちゃんとしたシーンだったから、演者としてもすっきりしました。「ほむらってやっぱり超いいヤツだったんだ！」と思ったし、それ故にまどかに執着するのも、魔法少女という異質な世界ならではの辛さというのが凝縮されていて、シナリオが超好きだし、演出も好きだし、音の入り方とかもすごい！　それまでいつも聴いていたサントラの曲が、また違う感じの曲調に聴こえてきた瞬間がありましたね。10話は10話だけで短編映画っぽいところがあったし、時系列として過去というか、別世界を描いているわけじゃないですか。これを1話として『ほむら☆マギカ』を始めてもいいんじゃないかというくらい、本当におもしろかったです。

野中　私が感動したのは、まどかが最後に「ごめんね、ほむらちゃん」と言って宇宙の理になるところ。あれはすごいなって思いました。最終回までの間は「あれ？　今週もまだ魔法少女にならないんだ？」と言っていたけど、だんだんそんなことも気にならなくなってきたところで、魔法少女を通り越してしまいましたからね(笑)。まどかが自分で選んだというのがすごいですよね。「自分だったらどうするんだろう？」って考えちゃうのも、きっと狙いなのかなと思いつつ、まんまとハマっている私がいます(笑)。10話のほむらちゃんを見たからこそ、宇宙の理になることを選んだまどかが見ていてつらくて、もうどちらにしてもつらいですね。衝撃的でもあり、感動的でもある、涙・涙の展開でした。まどかがずっと「才能がある」と言われていたのは、このことだったのかって。魔法の技術的なところだけじゃなくて、心の豊かさみたいなものもまどかの〝才能〟だったんだろうなあって私は思いました。まどかみたいな人間になりたいです(笑)。

喜多村　宇宙の理になっちゃってもいいんだ!?(笑)。

――登場した魔法少女はそれぞれ違った武器や戦い方がありましたが、お2人から見てかっこいいなと思ったものはありましたか？

喜多村　とりあえず、うちらも必殺技があったらよかったよね。

野中　ねえ！　ティロ・フィナーレ的な必殺技があれば。

喜多村　技名とかも言いたかった。

野中　言いたかった〜！

喜多村　監督をはじめスタッフの方々に、今からでもいいので必殺技をつくってくださいとお願いしたいくらいです。さやかの技の名前を付けるとしたら、どんなイメージになるんでしょう？　私の中ではスピード型というイメージがあるので、「なんとかシューティングスター」系のネーミングになるのか、日本語で「なんとかの剣(つるぎ)」みたいになるのかはわからないけど、何か言ってみたかったですね。「ハアァァ！」とか言っていただけだったから(笑)。

野中　杏子もそうだった(笑)。お互い接近戦だったし。

喜多村　超接近戦だったよね。5話とか路地裏でね。あのときのさやかの「負けるもんかッ！」っていうセリフに続けて必殺技の名前を言ってみたかった。それで杏子もニヤッとしながら必殺技で返すの(笑)。こうなったら技名を募集しましょうか？　読者の方からの投票で決めたいと思います(笑)。

野中　思いついた方はぜひ(笑)。

喜多村　杏子とさやかの技名を送ってきてください！

野中　肉食っぽい、ガッツリした感じがいいなと思います(笑)。

――技名募集はひとまず置いておいて(笑)、応援してくれたファンへメッセージをお願いします。

喜多村　私自身の琴線に触れまくった『まどか☆マギカ』がより多くの声をいただけていることにすごく感動しています。演者として、本当にオーディションに受かれてよかったという思いでいっぱいで、いろんな方に感謝・感謝な気持ちです。いろいろなところで歴史を刻めた作品だったなと、心の底から誇りに思っています。本当にマルチエンディングとして私は捉えているところがあるので、また違う形で何かできたらいいなとすごく思っています。みなさんが感じていらっしゃるこの作品に対する分析をひとつひとつ汲み取るか、崩していくかして、また別の形が見たいなと一視聴者として思っていますので、これからもずっと注目していってほしいなと思います。

野中　打ち上げの会場にたくさんのスタッフの方がいらっしゃったのを見て、このみなさんと一緒に『魔法少女まどか☆マギカ』をつくった一員になれたことを光栄に思いました。今後『魔法少女まどか☆マギカ』に出演させていただいた経歴を汚さないようにといいますか(笑)、ますますこれからがんばっていかなきゃいけないなと改めて思った作品でした。あと、絵が可愛いからって物事を先入観で見ないようにしようという教訓も得ましたね(笑)。キュゥべえみたいな可愛いキャラには騙されないようにしなきゃって。それはちょっと余計なことを教わってしまったのかもしれないですけど(笑)。

魔法少女まどか☆マギカ
キャストインタビュー

巴マミ役

水橋かおり

先輩魔法少女として、まどかとさやかを導く存在となったマミ。彼女が迎えた衝撃的な結末は、この物語に訪れた最初の大きな転換点となった。演じた水橋かおりにとっても“賭け”だったというマミは、人々の心に何を残したのか？

マミがいなくなっても存在感はなくならない

――マミはあらゆる意味で強烈な印象を残したキャラクターでしたが、水橋さんにとってのマミはどんな存在でしたか？

私自身が、これまで死ぬキャラクターを演じたことがなくて、だからマミでも死んだら存在感がなくなるものだと思っていたんですよ。「そういえば、そんな人もいたねえ」くらいの存在になるんじゃないかって。でも、マミはそうなっていないですよね。

――オーディションのときから、マミが3話で死ぬことをご存知だったとか。

そうなんです。ただ、どう死ぬのかは知らなかったので、びっくりしました。

――あの場面は、マミ自身もまさか死ぬとは思っていなかった、一瞬の出来事でしたね。

死ぬのにも、何か言葉を残す場合と、本当に突然死ぬという2パターンがあって、マミは後者でしたね。それも私の〝初死に〟としては、よかったなという気がします。かっこいいことを言い残したりすると、まどかやさやかがマミの死に様に憧れて、後に続いちゃう気がするので。

――アニメだと戦闘中の死は美談として描かれがちですし。

だから、まどかが「自分はどうなってもいいからマミさんを生き返らせてほしい」と願わなかったことに私は安心したんですね。魔法の力を使えばマミを生き返らせるのも簡単だと思うんですけど、まどかがそうしなかった理由が「魔法少女になるのが怖いから」というのは、シンプルで理解できる感情でした。でも、「怖いって何だよ!? 主人公なんだから、マミさんを生き返らせろよ！」と思われる方もいるんでしょうね。それでもあえて、まどかに「怖い」と言わせたのは、虚淵さんとしては賭けだったんではないでしょうか。

――死ぬ役も初めてならば、お姉さん的なキャラクターを演じるのも珍しかったのでは？

小さい子や元気な子の役が多いですからね(笑)。そういう意味では、私にとっても賭けだったんですよ。あえて、あまり聴いてもらったことのない路線をやってみようと。物語の途中で、後を託して死んじゃうというキャラクター性と、それがお姉さんだったということが、オーディションで役を選ぶ中で大きかったのかもしれないです。オーディションでは、自分で好きなキャラクターを選んでよかったんですよ。真っ先に受けようと思ったのは、実はキュゥべえだったんですね。それで魔法少女を演じるとしたら？　となったときに、マミかさやかかなあって。どうせなら、あまり演じたことのないお姉さんキャラに挑戦してみようという感じでしたね。

ケータイの番号は聞くべきだった!?

――実際に〝お姉さん声〟を出してみて、どう思われましたか？

私の中では、とても出しやすいラインなので特に迷いはなかったです。し

Kaori

今まであまり演じたことのないキャラへの挑戦でした

かも中学生ですからね。あれで大学生だったら悩んだとは思うんですけど(笑)。キャストの中でも私が一番お姉さんなので、違和感はなかったですね。

――3話で退場したマミですが、10話で再登場して、またもや視聴者を驚かせました。

「3回しか出ません」と言われていたので、10話で出番がありますと聞いたときには「生き返ってる!?」とびっくりしました(笑)。でも、別世界のお話なんですよね。あのループするお話の中では、仲間割れするルートが一番濃くておもしろかったと思います。みんな仲悪いし、過酷なルートですよね。あのルートのマミは、自分を正義の味方だと思っていたのに、嫌なことが起こり過ぎたり、みんながぎすぎすしたりして、それでも自分がまとめないとって、必死で思っていたと思うんです。でも、守ろうとしていた仲間は、いずれ倒すべき敵へと変化してしまいます。そして、自分もいずれそうなる運命という真実を知り、だったらみんな殺して自分も死ぬしかない、という結論に達しちゃったのかなって。弱いといえば弱いんですけど、あれだけ辛い出来事が続いたら、そうなるのも仕方がないのかなあと考えましたね。

――お気に入りのシーンは？

さやかに「人のための願いごとでもいいの？」と聞かれたときに、マミが「それなら、なおのこと自分の望みをはっきりさせておかないと」と答える、そのセリフのやりとりが好きでしたね。あそこで険悪になるかと思いきや、マミもさやかも相手に嫌な思いをさせてはまずい、と自分の中に飲み込んでしまう。その後、漂う一瞬の微妙な空気がおもしろい。

――実際のさやかのセリフでは、ごまかす感じになりました。

そこで「ごまかしたでしょ？」と言えないマミも、そんなに大人ではないんですよね。せっかく友達になりかけているのに、きつく言って「あの人うざい」と思われるのも嫌じゃないですか。だから、ちょっと引いたマミは人間らしいなと思いました。あの後のことは描かれていないけど、マミも悩んだと思いますよ。「しまった！ケータイの番号聞いておけばよかった……」って(笑)。

――悩むのはそこですか(笑)。

だって、メールで「さっきは言いすぎてごめーん。でも、自分に正直になった方がいいと思うよ～」とか言えるじゃないですか。本当に痛恨のミスですよ！「聞かれないのに、私から教えるのもちょっと……」って思ったんだろうけど、そこは先輩パワーで聞いておけと(笑)。

マミが存在し続けるのはファンの応援のおかげ

――マミ以外で気になったキャラクターはいましたか？

杏子がすごく好きなんです。よく「どのキャラクターが自分に一番近いと思う？」というような質問をされますが、いつも近いキャラがいないんです。でも今回、性格とかではなく、願い事限定で誰が一番近いんだろうと考えてみたら、杏子に近かったんですね。私はたぶん自分のことじゃなくて、親のために何かを願うと思うんです。大事な家族のために何かを願って、それがうまくいかなかったときって、私も杏子みたいになるんじゃないかなって思います。

――ところで、魔法少女の戦闘シーンではマミだけが「ティロ・フィナーレ！」と必殺技の名前を叫んでいますよね。

途中、出番がなかったため、私にしか技名がないというのを最後まで知らなかったんですよ。「あれ～？私だけ!?」って焦りましたね(笑)。きっと、さやかたちも言っているだろうと思っていたら、実は言っていなかったという……。自分だけって意外と恥ずかしいですね。もう……マミさんったらお茶目さんだなあ(笑)。

――最初は「アルティマシュート」という名前だったそうですが。

そうなんですよ。現場で変更になったのですが、最初は何を言っているのか全然わかりませんでした(笑)。「あ、〝たちつてと〟の〝てぃ〟ですか」って(笑)。イタリア語というのもおもしろいですよね。ほかのみんなは本編中でたまたま言わなかっただけなのか、設定としてはあるのかわかりませんが、ないならみんなで考えたいですね。そして、マミの戦闘シーンはかっこよくて、私のお気に入りです。見ていて気持ちいいですよね。

――マミを応援してくれたファンへ、メッセージをお願いします。

マミが存在感を保っていられたのは、何よりみなさんのおかげです。死んじゃったけど生きていたという特殊なキャラクター性をもてたのは、ずっと「生き返るよね!?」「生き返らせてくれー！」と思い続けてくれた人が、たくさんいたからだと思います。本当にありがとうございました。

みずはし・かおり／8月28日生まれ。北海道出身。アーツビジョン所属。主な出演作品は『バカとテストと召喚獣』島田美波役、『ひだまりスケッチ』宮子役、『クイーンズブレイド』エリナ役など。

Mizuhashi

魔法少女まどか☆マギカ
キャストインタビュー

キュゥべえ役

加藤英美里

本作品において重要な鍵を握っていたキャラクターであるキュゥべえを演じきった加藤英美里。正体不明で感情もないという、つかみどころのない難しい役にどう向き合って、どう取り組んでいったのだろうか？

知らないからこそできた1話の純粋な演技

――オーディションでは、最初からキュゥべえ役を受けられていたんですか？

いえ、最初は違うキャラクターを受けさせていただきました。でも、ほかにも受けていいということだったので、キュゥべえを選ばせていただいたんです。ちょうどマスコットキャラクターを演じたいなと思っていて、そのときはほんの軽い気持ちだったと思います。

――軽い気持ちでキュゥべえと契約してしまったと（笑）。

そうなんですよね（笑）。あんなに大役だとは思わなかったので後でびっくりしましたが、受かったときはうれしくて一生懸命可愛く演じようと思っていました。

――1話でほむらに追われるシーンは、可愛く演じていた？

悪者に追われて怖くて逃げているという気持ちで演じていましたね。心からまどかに助けを求めているという。……1話のアフレコのときは、ですけどね（笑）。12話全部のお話を知った今、1話を録り直そうとしたら、違う演技になるんでしょうね。怖いというよりも、下心があっての逃げる息遣いになるかもしれないです。

――1話の時点で加藤さんにキュゥべえの正体が知らされていなかったのは、何かスタッフの意図があったんでしょうか？

キュゥべえに関しては怪しくならないようにしたかったとおっしゃっていました。私としても、教えてもらわなかったことがいい結果になったのかなと思いますね。やっぱり知ってしまうと、いろいろ考えてしまうので。

――キュゥべえの正体を知ってからは演技も変わりましたか？

インキュベーターということが明かされてから、キュゥべえが難しいことをしゃべるんですよ。隠していたのをさらけ出す意味でも無感情に、魔法少女たちの気持ちを考えずに淡々と真実を伝えることに集中した気がします。「魔法少女たちがかわいそう」みたいなことはアフレコ中には思わず、不思議とキュゥべえの気持ちになれました。キュゥべえのしていることは宇宙を救うためだからと思うと、まどかたちに同情する気持ちにはあまりならなかったですね（笑）。それこそ、はじめはマミさんが死んだところでもショックを受けましたし、いろいろ衝撃がありましたけど、後半はずっとキュゥべえの気持ちになっていました。

最終回で初めて出た？キュゥべえの感情

――キュゥべえを演じるうえで難しかったことはありますか？

感情がないというキュゥべえの基本は変わらないので、そこは最後までブレないように気をつけていました。一番難しかったのは、ほむらと一対一でお話をするシーンですね。キュゥべえとしても、ほむらはどういう存在かがまだはっきりとはわかっていなかったので、どう演じたらいいのか考えました。当時のキュゥべえは自分がほむらをいつ魔法少女にしたかもわかっていなかったの

Kato Emiri

最後の最後でマスコットになれた気がします

で、どこまで含みをもたせていいのか、12話の中でも一番気をつけたところだと思います。音響監督の鶴岡さんとも「ほむらにはどの程度まで警戒心をもっていていいのか」と話し合った気がしますね。1話、2話はキュゥべえに感情がないことすら知らなかったので、「助けて！」とか「危ない！」とかはわりと感情を出した気がしますが、感情がないと知った後はさじ加減が難しかったです。最終回の、まどかが魔法少女になろうとして「神にでもなるつもりなのか？」というところだけは、鶴岡さんからも「もう最後だし、少し気持ち出さないとおかしいし、多少はいいんじゃないか」と言われて、キュゥべえ自身としてもびっくりしているシーンになっています。

――キュゥべえが迎えた結末については、どう思われましたか？

加藤英美里としては、ちょっとうれしかったです。今まで警戒していたほむらと手を組んで宇宙を救うことになるんだなと思うと、うれしいエンディングでした。最後の最後で、ようやく魔法少女のマスコットキャラクターになれた気がします（笑）。でも、まどかがいなくなってしまうのはすごいショックでもあったし、まどかが宇宙の理になる以外にいい方法があったのかどうかと考えると、わからなくなりますね。自分の中でいろんなパターンを考えるというか。

――そうやっていろいろ考えさせられるのが、この作品の魅力なんでしょうね。

すっきりさせないところがいいんでしょうね。また別バージョンを見てみたいっていう気持ちになりますものね。

アフレコ現場で聴く生の演技に感動！

――一番衝撃的だったシーンは？

キュゥべえがほむらに蜂の巣にされるシーンですね。台本を読んでキュゥべえが穴だらけになるのは知ってはいたんですけど、実際に映像で見ると「はっ！」と自然に声が出てしまいました。びっくりして、口が開きっぱなしに（笑）。

――自分のキャラクターだからこそショックなのでは？

そうか、そうですよね（笑）。テレビを見ている人はすっきりしたかもしれないですね。「おお！　キュゥべえ死んだ!!」って（笑）。

――その後すぐに新しいキュゥべえが出てきて、元のキュゥべえを食べるという……！

すごかったですね！　台本見たときにびっくりしましたよ。まさか、キュゥべえがキュゥべえを食べるとは!?みたいな。しかも、むしゃむしゃと（笑）。

――げっぷの音も印象的でした。

はじめはもうちょっとリアルにやっていたんですけど、「『げっぷ』って口に出していいんじゃないか」と鶴岡さんに言われて、「げっぷ」と言ってみて、それがなぜか、みんなが言うところの「きゅっぷい」になっていたんですけど（笑）。

――では、感動したシーンは？

断トツで10話です！　本当に泣きそうになりました。アフレコ中、アフレコ現場で、生の声での演技を聴いてしまうと、アニメを見ているだけではわからない感動があるんですよ。千和さんも、あおちゃんもすごく心打たれる演技をされていて、ほむらが泣いちゃうところはこっちまで涙が出そうになりましたね。お2人の演技を直接みんなに聴かせてあげられないのが本当に悔しいです。あの空気は、同じブースにいる人しか味わえないんですよね。音響監督さんやスタッフの皆さんもマイクを通して聴いているので、生の声は実際に聴いてはいないじゃないですか。でも同じアフレコのスタジオの中にいるということは、まどかとほむらが泣いたり叫んだりするシーンを目の当たりに体感しているということなんですよ。それは同じ役者でしか味わえない感覚だし、声優をやっていてよかったなと思う一瞬でもありますね。

――物語は完結しましたが、まだキュゥべえを演じたいという気持ちはありますか？

ありますね！　いつかは感情がわいたキュゥべえを演じてみたくもありますけど、それはまた違う別のキュゥべえになりますし、私は今のブレないキュゥべえが好きなので、これからもずっとブレないキュゥべえを演じたいです。

――ファンのみなさんにメッセージをお願いします。

キュゥべえに対してはいろいろな感情を抱かれたと思います。どんな感想でも、どう言われようと、それだけみなさんの心にキュゥべえが残ってくれたんだということが、すごくうれしく思います。最終回はああいう形になりましたが、みなさんがそれぞれの魔法少女の結末を考えていただけたら、この作品はより盛り上がっていくんじゃないかなと思っています。これからも『まどか☆マギカ』を応援していただけるとうれしいです！

かとう・えみり／11月26日生まれ。東京都出身。81プロデュース所属。主な出演作品は『バカとテストと召喚獣』木下秀吉、木下優子役、『ゆるゆり』大室櫻子役、『電波女と青春男』御船流子役など。

魔法少女まどか☆マギカ
キャストコメント

インタビューに協力いただいた6人以外のキャストの方からもコメントを頂戴した。興味深いその内容を紹介しよう。

質問項目

❶作品、演じられたキャラクターについての印象や感想をお聞かせください。
❷演じる上で心がけたこと、新房監督や鶴岡音響監督、脚本の虚淵さんから受けたアドバイスなど教えて下さい。
❸衝撃的だったり、感動的だったりしたシーンは？
❹魔法少女になったら、その力を何のために使いますか？
❺作品の反響についての感想をお聞かせください。

鹿目詢子役
後藤邑子

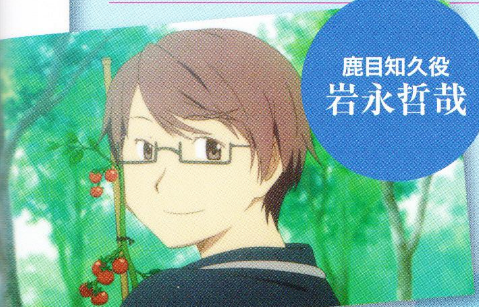
❶可愛らしいビジュアルのイメージとは違いシビアな内容でした。魔法少女たちが本当に普通で等身大で人間くさい。間違いも犯す。少女達と一緒に色々考えさせられました。私が演じた詢子は、核心には触れないキャラクターですが、大人の目線から、揺れるまどかにいつも少しだけ指針を与えてました。普段いい加減だけど、決める時は決める人です。

❷初めての母親役だったので、足りないながらも自分の中の母性を十二分に発揮しようと思っていたのですが、「母親だと思わないで。オッサンだと思って」とのアドバイスをいただきました。むしろ父性なのか？　想像しなかったハードルでしたが、結果とても楽しかったです。

❸さやかが大変なことになった回は衝撃でした。あんな生々しい魔法少女、はじめて見た。

❹日本。

❺この反響の大きさは納得でした。私も夢中になりましたから。自分が、これは良い！と思ったものがたくさんの人に支持されるのは本当に嬉しいですね。



鹿目知久役
岩永哲哉

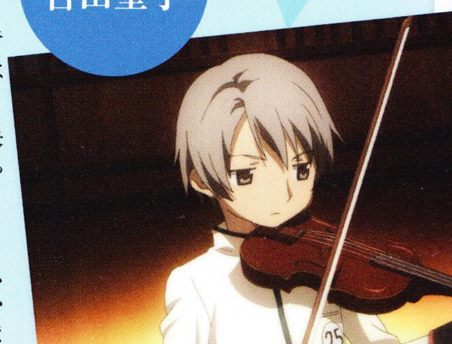
❶まどかパパは自分に顔が似ている。これはまさか……。というのが第一印象です。

❷鶴岡さんに、「僕のキャラは顔キャス（顔でキャスティング）ですよね？」と訪ねると、「基本ですから」と言って微笑んだ顔が印象に残っています（笑）。

❸次々と魔法少女達が旅立って行く展開に衝撃を受けました。正統派の魔法少女ものだと思っていたのでショックでした。

❹もちろんアニメ制作費の大幅アップです！

❺エヴァンゲリオンの時も、はじめ学園ものだった空気が一変して、やがて社会現象になったのですが、ちょっとその流れに似ているなと思うところもありました。



上条恭介役
吉田聖子

❶初めてオーディションのキャラ絵を頂いたときは、他のキャラクターたちも頂いていたので、なんて可愛らしい魔法少女なんだろうと胸がときめきました。その可愛らしさとは真逆のシナリオに驚いてしまいましたが（笑）。上条恭介という役を通し、この世界の厳しさや悲しみを、そして切ない恋を体験出来ました。私は恭介に出逢えて幸せです！

❷鶴岡音響監督からは、「恭介は、普段と感情がむき出しになるときの差が激しい子」「さやかに対しては本音をぶつけられるけれど、落差のある思春期の少年」だとアドバイスがありました。虚淵さんからは、「恭介自身はさやかを幼馴染と思っているからとても近い存在だけど、恋愛感情はない」のだと教えて頂きました。

❸衝撃を受けたのは、マミさんがいきなり殺されてしまったシーンですね。あとは、さやかが恭介のために決意して自分を助けてくれるくだりが心にきました。さやかは現実世界での最後は死んでしまったということだったのですが、恭介は彼女をどこかで感じていたのだと思います。

❹魂と引き換えにするほどの願い、うーん……難しいですね。私が出逢う全ての人の幸せでしょうか。

❺原作のないオリジナルの展開は、こんなにもたくさんの人を巻き込んだり、いろいろな考察を呼び起こしたり、観るまではわからない結末にわくわくしたりするんだなぁと感じました。私も台本を頂くまで、毎回どうなるのかハラハラしていました。観て下さっているみなさんが「まどか☆マギカ」を一緒に作って下さったんだと思います。どうかいつまでもみなさんの心に残る作品でありますように……。「まどか☆マギカ」に関わった方々、そして最後まで応援して下さったファンのみなさまに、心から感謝を込めて！

志筑仁美役
新谷良子

❶とても繊細な、だけどとても強い作品だと思いました。仁美は……とてもまっすぐでマジメな子だなと感じました。

❷暗くならないように……と言われました。仁美の行動を見て、私の方が思い詰めちゃったりしがちで。

❸まどかママと早乙女先生の2人のシーンは、なんだかとても大好きです。

❹何に使っていいかわからないので、魔法少女にはならないと思います……。

❺出番も多くなく、変身するわけでもなかったけれど、キーとなれている事がうれしかったです。

早乙女和子役
岩男潤子

❶初めてキャラクター表を見た時は、ふんわりおっとり系の先生だと思っていましたので、台本をいただいてビックリ！（笑）。一気にテンションが上がりました。

❷思わず早口言葉の練習をしてしまいました（笑）。自宅で練習をしていた時は、少しはじけ過ぎかな……と不安もありましたが、精一杯、いや必死（苦笑）でアフレコに臨みました。本番でOKをいただけた時はとても嬉しかったです。

❸まどかちゃんが最後の最後まで、家族に打ち明けることができず、ひとりで苦しみながら別れた場面が、思い起こすたびに辛くなります。（毎回、主演の女の子達の演技力にとても感動いたしました）。

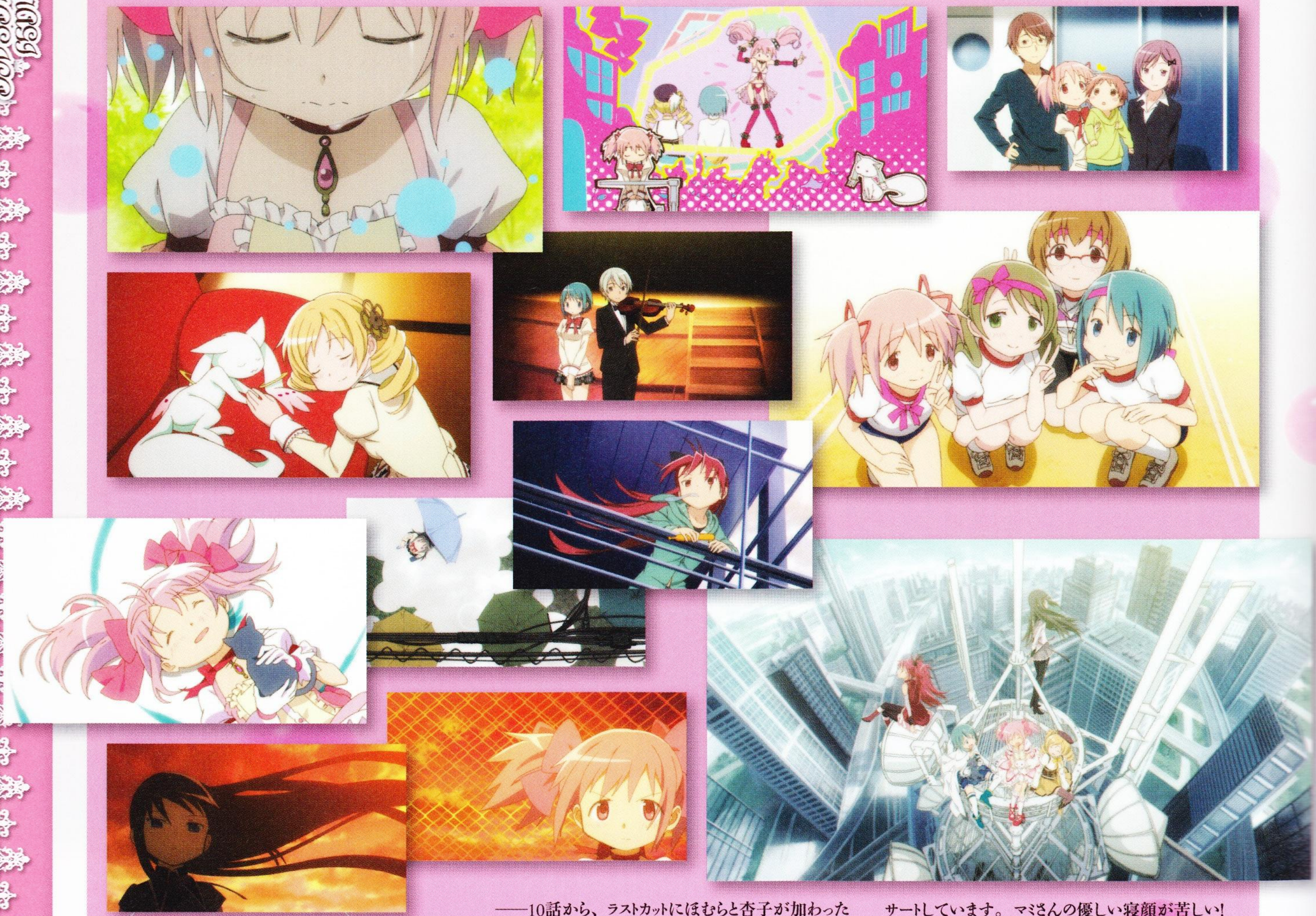
❹大切な人の命を守るために使います。

❺第1話のオンエアを観た時から、多くの方に愛される作品になる予感がして、胸が高鳴りました。事実、放送直後から、友人やファンの方からの感想メールが続々と届きましたし、作品を通じて素晴らしい出逢いがあった事に心から感謝しています。これからもずっと「まどか☆マギカ」を応援してくださいね。

OPENING THEME
コネクト

作詞・作曲●渡辺翔　歌●ClariS

魔法少女姿のまどかを含めて、本編ではなかなか見られない画も多いオープニング。まどかが抱いている黒猫は、後にBD・DVD1巻の特典ドラマCDに登場している。また当初はラストカットはまどか、さやか、マミの3人だったが、10・11話ではほむらと杏子も加わった。



オープニングアニメーション
絵コンテ・演出

板村智幸

——どのようなオープニングにしようと考えられましたか?

オープニングの演出プランとして、新房さんから魔法少女の王道と変身シーンの挿入というオーダーを受けました。曲を初めて聴いたときは、女の子ルンルンではなくシリアスなのかなという単純な印象でしたが、シナリオ読了後にはガラッとひっくり返ってしまいました。あれは本編10話を初めて見た視聴者の衝撃と変わらない反応だったと思います。ほむらの詞ではあるけれど、それを悟られないようまどかに置き換えて、基本的には可愛い魔法少女オープニングを作るというコンセプトでコンテ作業を始めました。

——まどかが抱いている黒猫も、議論を呼びました。

黒猫に関しては、本編とは趣の違う日常的な魔法少女まどかの一面を出すための小道具であるとともに、本編のパラレルワールドとはまた異なるまどかストーリーを考えて創作しました。ファンの方のたくさんの考察ありがとうございます。ちなみに、まどか役の悠木碧さんから「私の飼ってる猫ですか?」と上目遣いで聞かれてしまったので、作画監督の中村さんと一緒に「はい、そーです」と答えてしまいました。

——10話から、ラストカットにほむらと杏子が加わったことについては?

実は、10話以降のラストカットのほむらと杏子の追加は、当初考えていなかったのですが(笑)、10話においてオープニングと本編をテレコすることが決まってから急遽新作しました。杏子もかわいそうなので追加しています。そういえば、オープニングの全カットにまどかを見守るほむらを追加する「ストーカーほむら」という面白いアイデアを色彩の滝沢(いづみ)さんが考えていましたよ。

——まどかの変身シーンがありますが、どのようなイメージで作られましたか?

魔法少女の変身シーンには、裸のまどかとまどかが抱き合いキスをするという母性的、神秘的な雰囲気を加味しています。まどかが誰に抱き締められているのかというのが話題にあがっていますが……これは内緒の方が面白そうですね。実際の映像では、作画の滝山(真哲)さんのリビドーほとばしる神々しいまどかのヌードに、撮影の会津(孝幸)さんに調整してもらった色味や透過光が美しく仕上がっていると思います。

——本編には少ない日常シーンも、オープニングでは描かれています。

シリーズ前半以降で描かれにくい朗らかなシーンや家族の団欒をオープニングで補完しようと作成しました。家族との記念写真、放課後のケーキ屋、体育祭、演奏会、ソファでの午後など、本編が進むに連れて痛々しくなることを狙ってやや意地悪にインサートしています。マミさんの優しい寝顔が苦しい!

——そのほか、制作されて印象深いことは?

初めてのオープニングの演出で非常に驚いたのが編集という行程で、音に対してカットを置いていく作業では、たった1コマ画が異なるだけでフィルムの印象と気持ち良さが変わってしまうというものでした。カットを作って繋げてから音を入れる本編のダビングとは全く違う感覚で、試しては確認するという偶然の発見が難しくも興味深かったです。

——今回のお仕事を振り返っての感想や思い出をお願いします。

今回のオープニングは自分の身に余る仕事でしたので、助っ人としてアニメーターの今村(亮)君を助けに呼びました。コンテの段階から作画まで、演出を含んだ八面六臂の活躍によって質の高い画作りを牽引してくれて、感謝です。自分の原画を描きつつ、全てのカットに渡って細かい調整やフォローをしてくれています。作業中はあまりに時間がなさ過ぎて(笑)、コンテINからV編まで怒涛のノンストップでした! 関わってくれた全スタッフ・制作のみなさま、お疲れさまでした。そうそう、作画監督の中村(直人)さんを深夜に突然呼び出して助けてもらったのもいい思い出……じゃないか、彼にとっては。本編とは異なり、ストーリーから求められるカットつなぎがなく、台詞や効果音の制約(あるいは援護)もない、90秒の映像を濃密に作るという作業は非常に新鮮で魅力的でした。『まどか☆マギカ』に参加させて頂き感謝いたします。本編手伝えなくて岩城(忠雄/アニメーションプロデューサー)さんゴメンね。

ENDING THEME
Magia

作詞・作曲・編曲●梶浦由記　歌●Kalafina

どことも知れない不気味な空間を、シルエットのまどかが駆けていく。
3～8話と使われた機会は意外に少ないが、この作品のダークな一面を象徴するようなエンディング。

エンディングアニメーション

鈴木博文

――曲を聴いたときの印象をお聞かせください。

これまで、新房監督の作品では緩い気の抜けたようなエンディングを作ってきたので、今回もそんな感じで良いのだろうとタカをくくって引き受けましたが、いただいた曲がえらく重いので面食らいました。

――新房監督とは、どのような話をされましたか?

お話が来た時点で、エンディングは「3話から付きます」と言われました。打ち合わせでは、「本編の劇団イヌカレーさんのイメージとは違った感じの、まどかなどの行く末を暗示させるようなものが良いのではないか」といった類のことを言われたと思います。

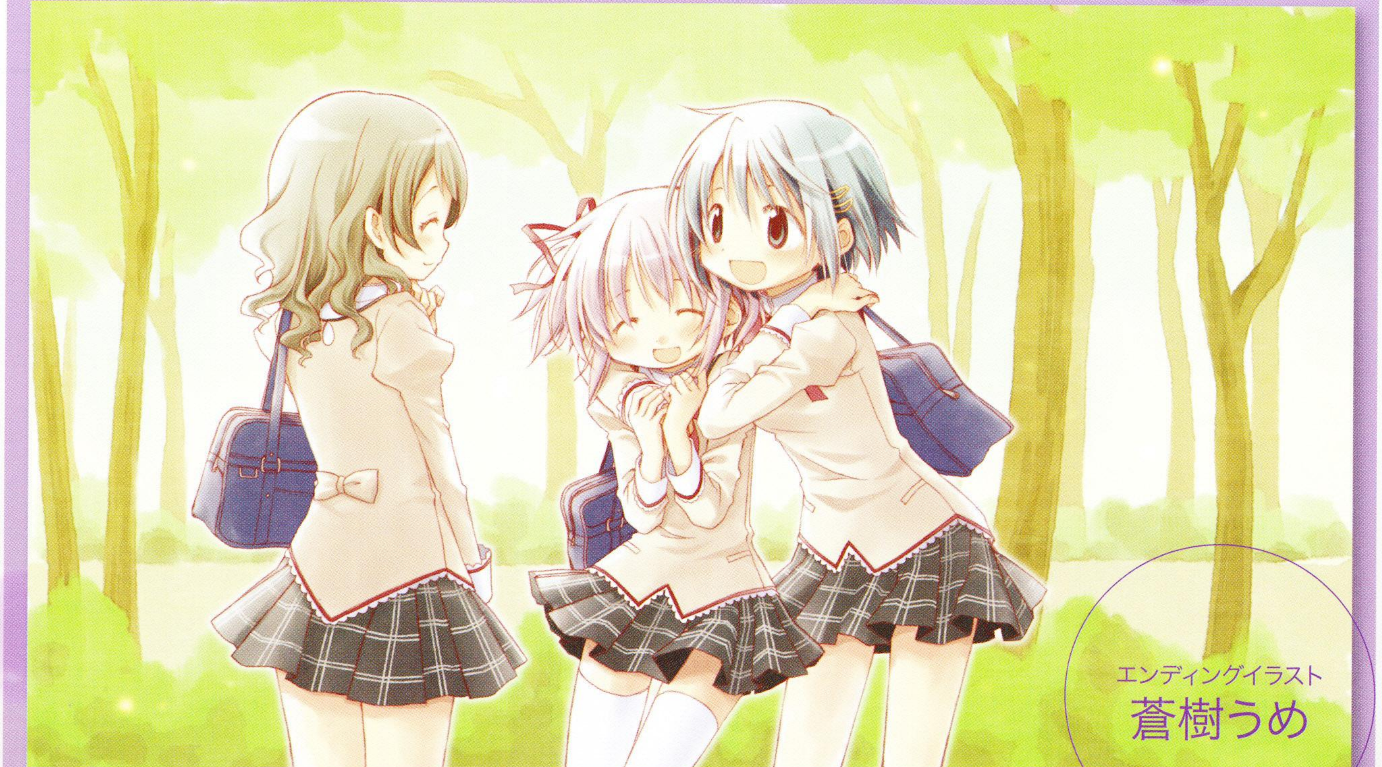
――作業中の出来事や、完成した映像について聞かせてください。

作業は絵コンテから撮影までのいっさいをひとりでやりました。すべてPC上での作業です。内容は本編の大筋を暗示しているだけなので特に語ることはないです。なぜ、ほむらだけが振り返るのかも10話以降を見ていただければわかると思います。

また あした

作詞・作曲●hanawaya　編曲●流歌／田口智則
歌●鹿目まどか（悠木碧）

BD・DVD版の1・2話には、テレビ放映時にはなかったエンディングが作られた。
まどかたちが普通の女の子として過ごせていたころを思い出させるような、曲&イラストになっている。



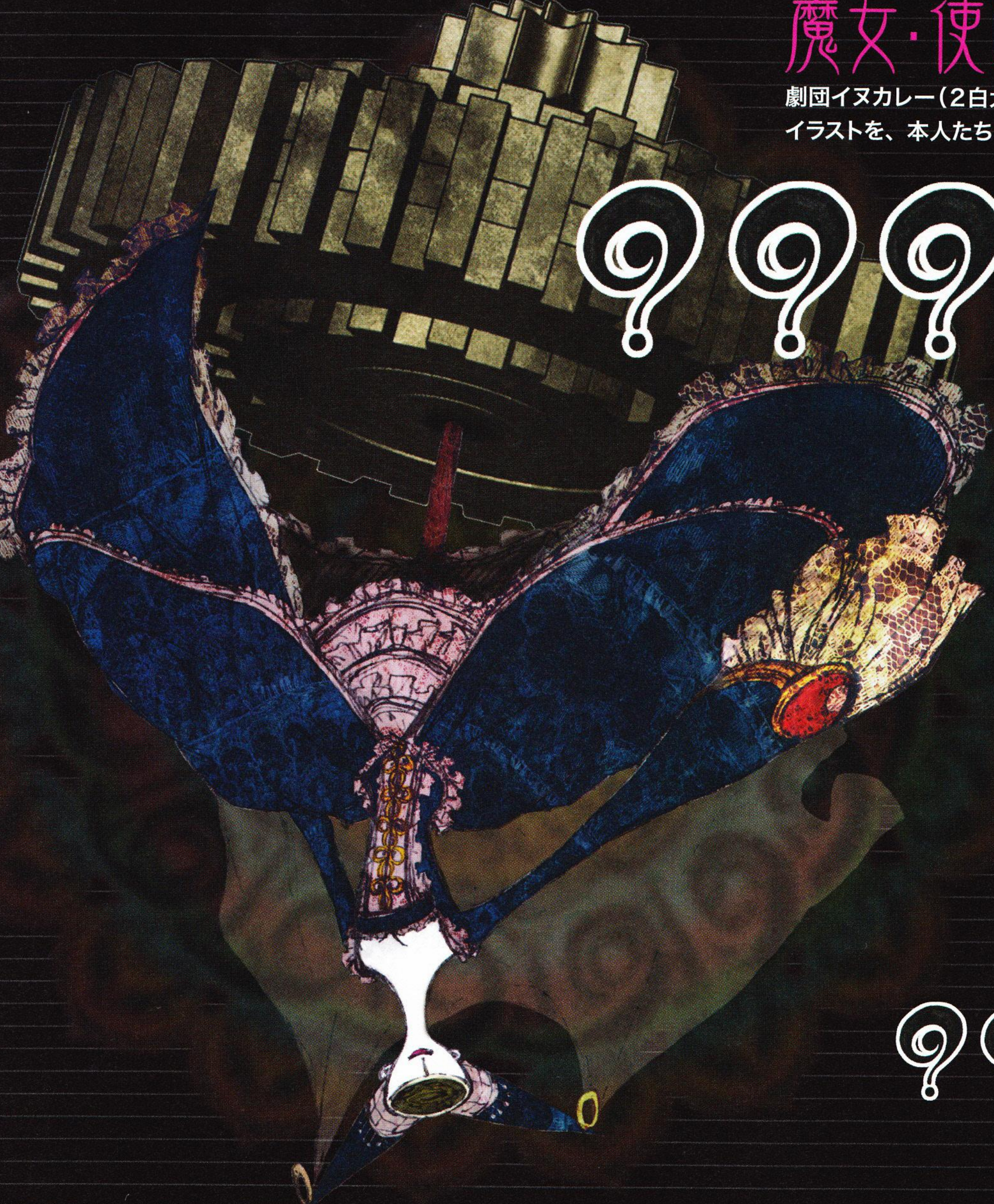
エンディングイラスト

蒼樹うめ

エンディングに、まどかちゃんの絵を入れたいというお話をいただいて描いたイラストです。
1・2話にしかつけられない絵がいいなと思って描きました（笑）。

魔女・使い魔 設定集

劇団イヌカレー（２白犬＆泥犬）による魔女や使い魔のイラストを、本人たちのコメントと共に紹介しよう。



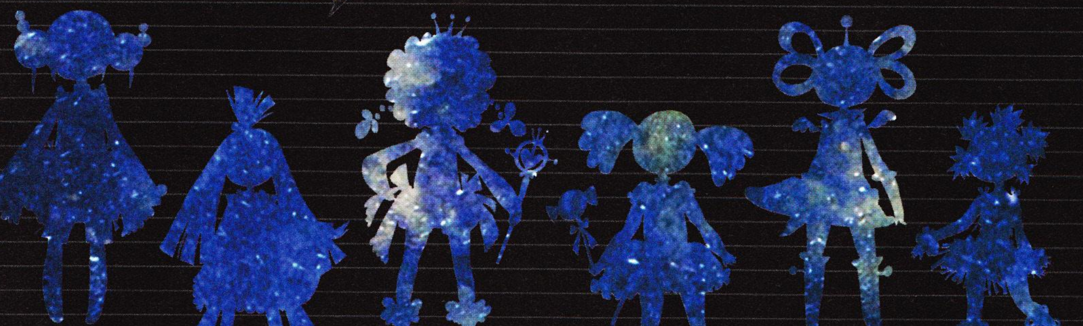
？？？？？

舞台装置の魔女（通称・ワルプルギスの夜／本名不明）。その性質は無力。回り続ける愚者の象徴。歴史の中で語り継がれる謎の魔女。この世の全てを戯曲へ変えてしまうまで無軌道に世界中を回り続ける。普段逆さ位置にある人形が上部へ来た時、暴風の如き速度で飛行し瞬く間に地表の文明をひっくり返してしまう。

劇団イヌカレーコメント

「設定上、スカートの内側・歯車の上部分が舞台になっており、手下たちがそこで演劇を上演したりできます。特に使用することもありませんでしたが」（2人）

？？？？？？

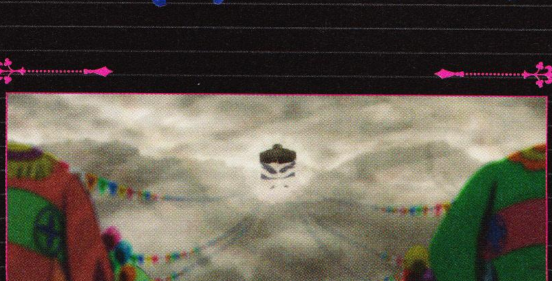


舞台装置の魔女の手下。その役割は道化役者。強大な魔力に引かれ集まった無数の魂。ワルプルギスの夜自身が元々一人の誰かであったのか、或いは多くの魂が集合することにより生まれた幻であるのか、今となっては分からない。

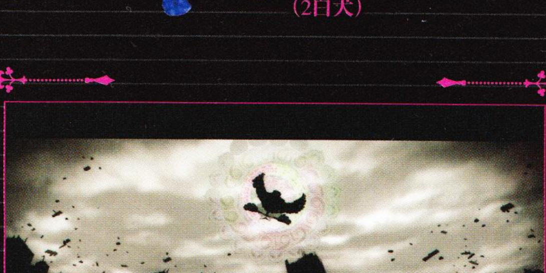
劇団イヌカレーコメント

「特に本編では発揮されませんでしたが、こいつにつかまれると体が石のように重くなるという子泣きジジイ的な能力がありますと宮本さんが言ってました」（2人）

「声が可愛くてびっくりしました」（2白犬）



ワルプルギスの夜は結界に隠れる必要がないほど強力な魔女。普通の人間には姿が見えないので、災害として認識されるようだ。第11話では、パレードする象に引かれて現れた。

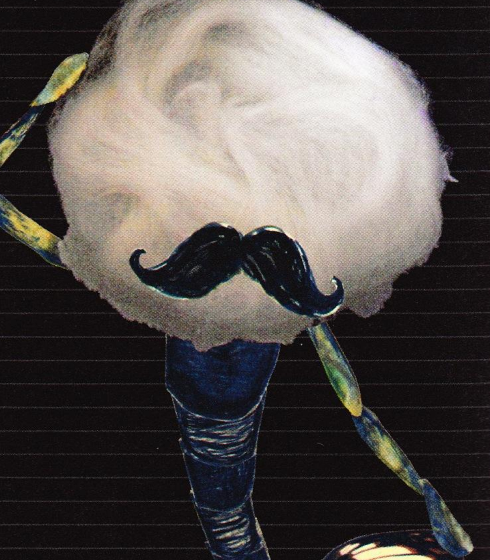


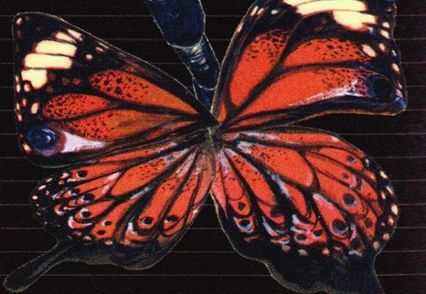
ワルプルギスの夜は、第1話の冒頭で一番最初に登場した魔女。このときはまだ、正体不明の化物という描かれ方だった。この魔女は、元はどんな魔法少女だったのだろうか。

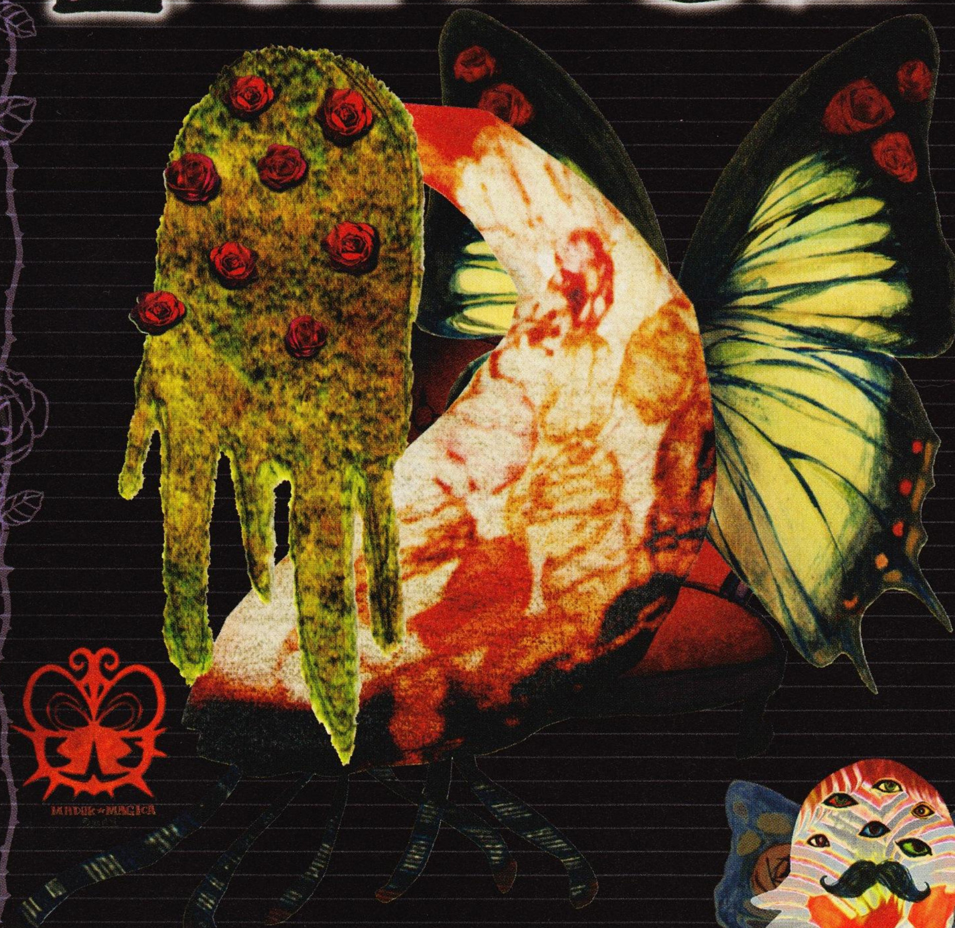
魔女の手下。その役割は造園。
おヒゲは魔女にセットしてもらう。

劇団イヌカレーコメント

「可愛くなり過ぎてリテイクになるかもと危惧していたのですが、誰も『可愛い』という事実に気がついていなかったのが残念でした」(2人)
「あくまでも、ヒゲです。ヒゲが生えてる生き物です。お気に入りなので勝手にひいきしてます」(2白犬)
「魔女図鑑の説明項目は何を書くかまだ手さぐり状態だったのでかなりスッキリしています。魔女図鑑は放送直前にアニプレックス様からご提案頂いたのですが、あれがあったお陰でいろいろと幅を持たせることができました」(泥犬)



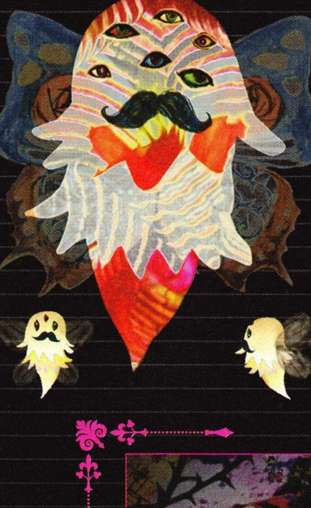




薔薇園の魔女。性質は不信。なによりも薔薇が大事。その力の全ては美しい薔薇のために。結界に迷い込んだ人間の生命力を奪い薔薇に分け与えているが、人間に結界内を踏み荒らされることは大嫌い。

劇団イヌカレーコメント

「シナリオには、彼女を見たさやかの『うわっグロい』というセリフがあるのに実際は外見が可愛いらしいのでどうしたものかとシリーズディレクターに相談したのですが、とくに誰も疑問は感じてなかったみたいで残念でした」(2人)
「ちょこちょこ動く足がチャームポイントだと思います」(泥犬)



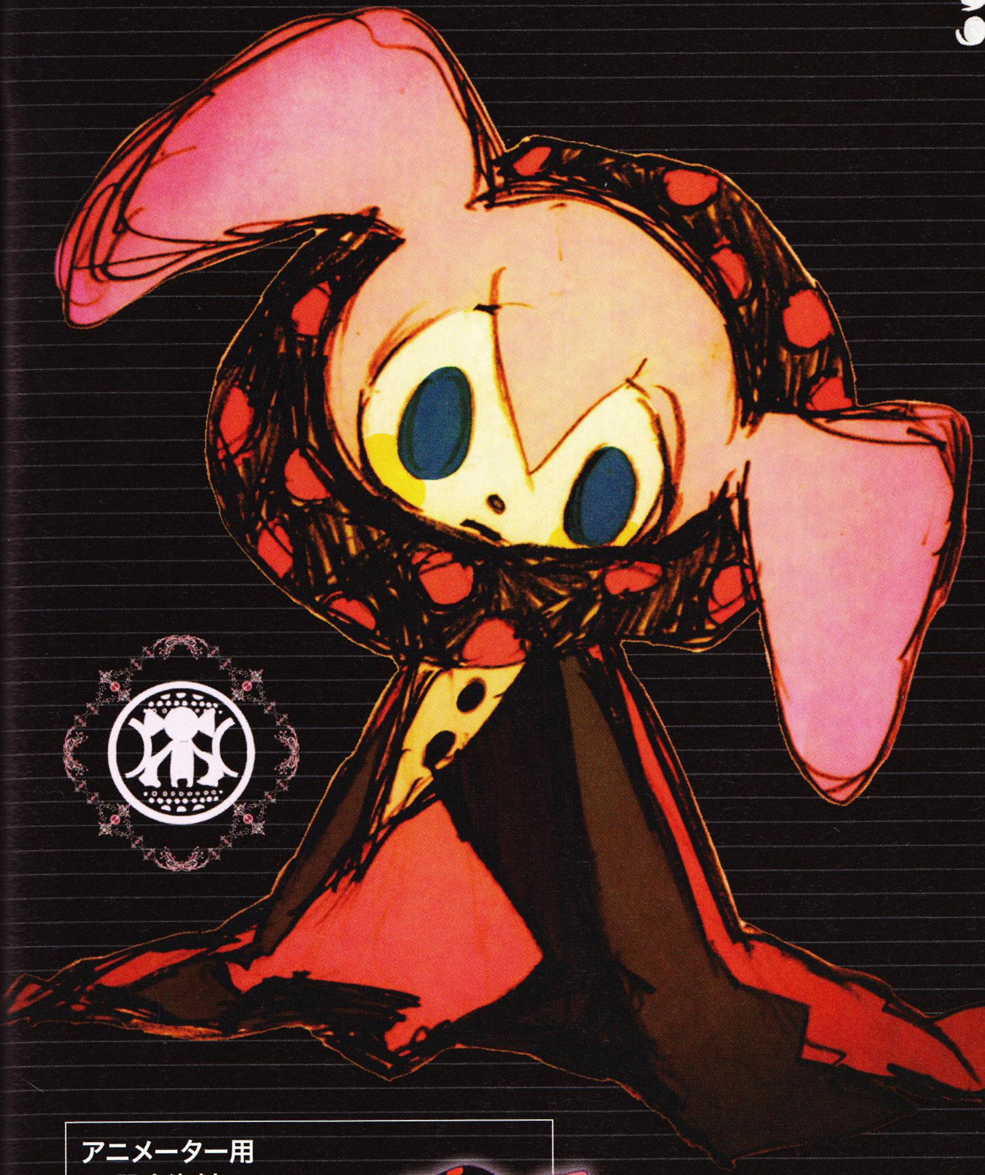
薔薇園の魔女の手下。その役割は警戒。人間を見つけると、ベルのような警戒音を鳴らし、容赦ない頭突きを食らわせる。視力は 2.5。小さなタイプは侵入者を阻む薔薇の蔦に変身可能。

劇団イヌカレーコメント

「警戒が役割の手下です。でも攻撃方法がロケット頭突きなので、冷静に考えると1話でヒゲの手下が使ったハサミ攻撃の方が強い気も……」(2人)
「とりあえず、自殺しそうになってたあのOLも、散々頭突きされたのではないでしょうか」(泥犬)

脚本上では、第1話でマミが使い魔を追い払った後に薔薇園の魔女がシルエットだけ登場する描写がある。ただしその場合もすぐ逃亡するため、戦闘が第2話というのは変わらない。

ヒゲの使い魔はまどかとさやかが最初に遭遇した使い魔で、物騒な歌を合唱しながら2人を取り囲んだ。また最終話でもちょっとだけ登場して、まどかに頭を撫でられていた。

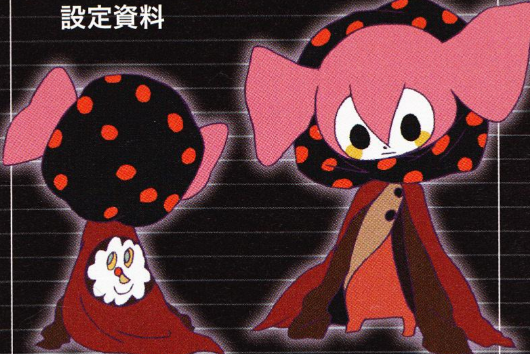


暗闇の魔女（未登場）。その性質は妄想。闇が深ければ深いほどその力は増す。完全な暗闇の中においてはほぼ無敵だが灯りの多い現代ではそれほど恐れる魔女ではない。

劇団イヌカレーコメント

「本編には登場しなかった魔女です。使い魔と魔女の関係が分かりやすいように、未登場魔女も魔女図鑑などには載せていただきました」（2人）

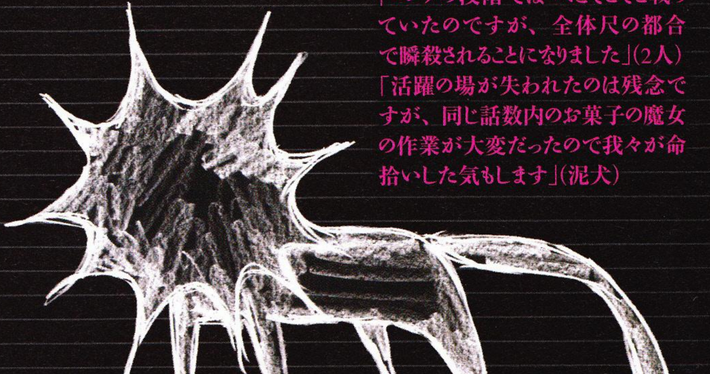
アニメーター用
設定資料

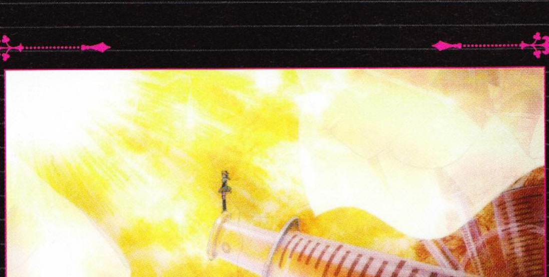


暗闇の魔女の手下。その役割は夢。あらゆるものに姿を変化させ漆黒の闇の中に魔女の望みを描き出す。暗闇の中では強大な力を誇るが、街灯や月明かり程度のわずかな光があればその力を半減できる。

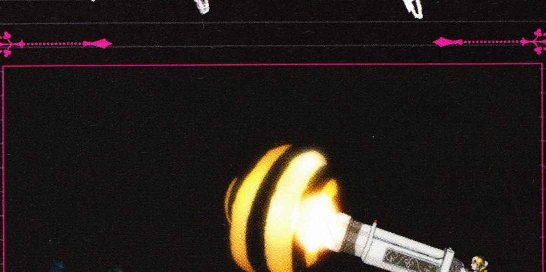
劇団イヌカレーコメント

「コンテの段階ではマミとそこそこ戦っていたのですが、全体尺の都合で瞬殺されることになりました」（2人）
「活躍の場が失われたのは残念ですが、同じ話数内のお菓子の魔女の作業が大変だったので我々が命拾いした気もします」（泥犬）

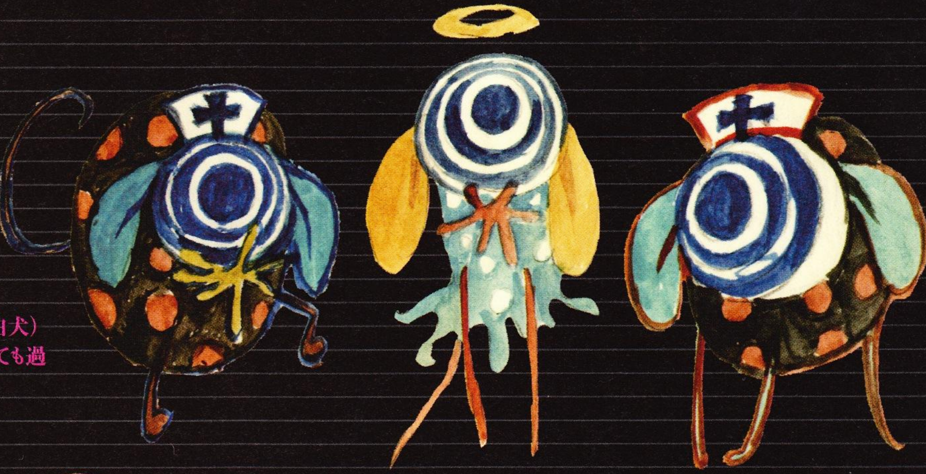




この場面でたなびくカーテンを始め、薬の瓶が並ぶ場所があったり、空からベッドが降ってきたり、お菓子の魔女の結界内は病院を連想させるものが多い。



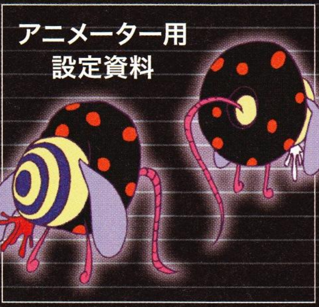
暗闇の魔女の手下とマミの戦闘は、尺の関係上でほとんどの部分がカットされてしまった。実際の映像では、ティロ・フィナーレで倒される描写のみが残っている。



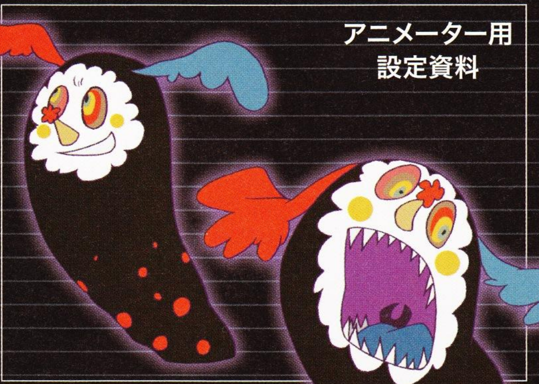
お菓子の魔女の手下。その役割はチーズを探すこと。しかし過度な期待は禁物。

劇団イヌカレーコメント

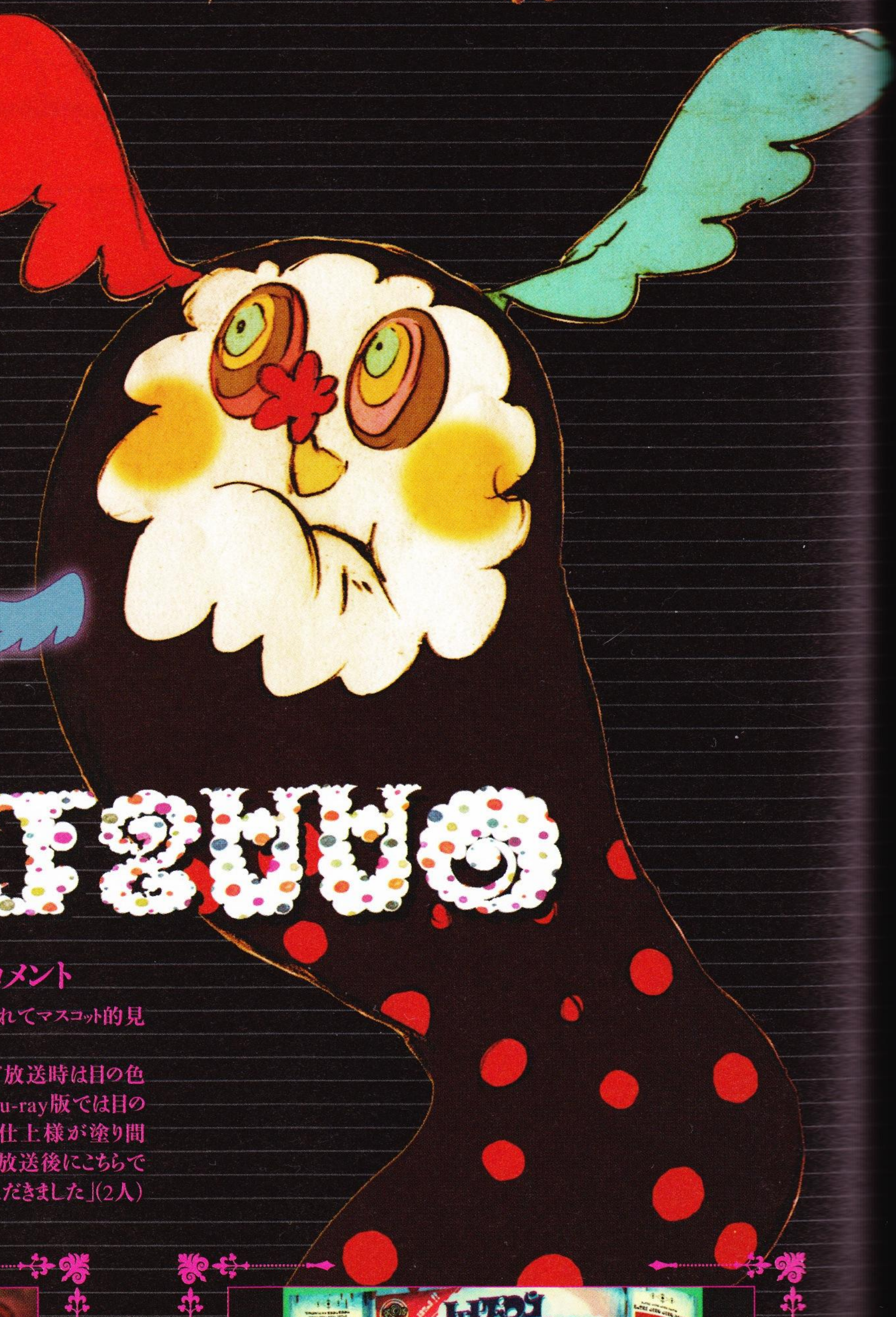
「口元はワシャワシャでもちもちしてます」(2白犬)
「マミにブッ飛ばされるため登場したと言っても過言ではないです」(泥犬)



アニメーター用
設定資料



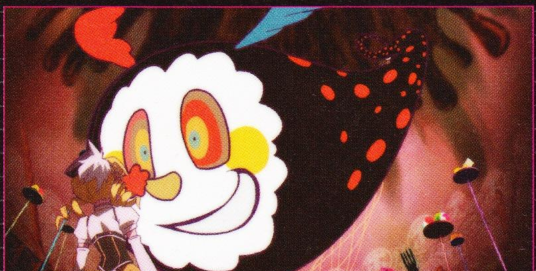
アニメーター用
設定資料



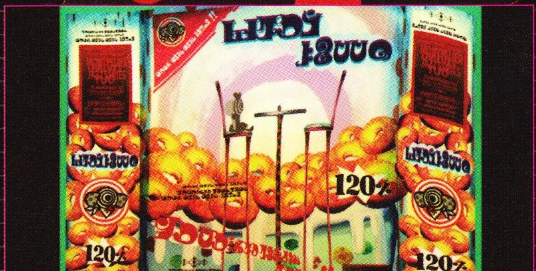
お菓子の魔女。その性質は執着。欲しいものは全部。絶対に諦めない。お菓子を無限に生み出せるが大好物のチーズだけは自分で作ることができない。チーズさえ持っていれば簡単に隙をつくことが出来ただろう。

劇団イヌカレーコメント

「マミファンに怒られるのを恐れてマスコット的見た目に逃げました」(2白犬)
「登場直後の状態、テレビ放送時は目の色が黒でしたが、DVD・Blu-ray版では目の色が緑になっています。仕上様が塗り間違ったとかではなく、テレビ放送後にこちらで無理を言い変更させていただきました」(2人)



お菓子の魔女の口の中からは、次々に新しい体が現れる。そのことに意表を突かれたマミは、戦いの中で命を落としてしまった。

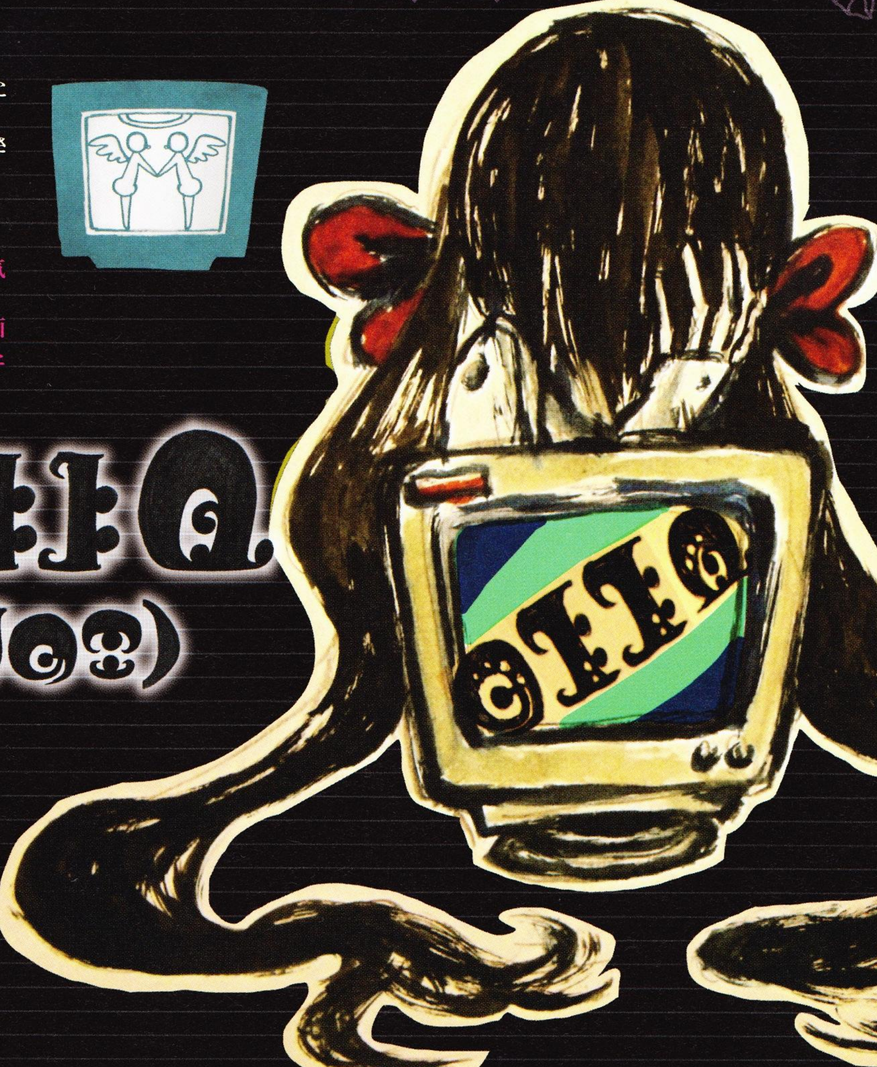


外国のお菓子の箱のような画が現れた後、飛び出たクリームが画面にかかり、お菓子の魔女が登場する。いかにもお菓子の魔女らしい出現の仕方だった。

ハコの魔女。その性質は憧憬。筋金入りのひきこもり魔女。憧れは全てガラスの中に閉じ込める。閉じ込められた者はその心までも簡単に見透かされてしまうが考えるより先に殴れば問題ない。

劇団イヌカレーコメント

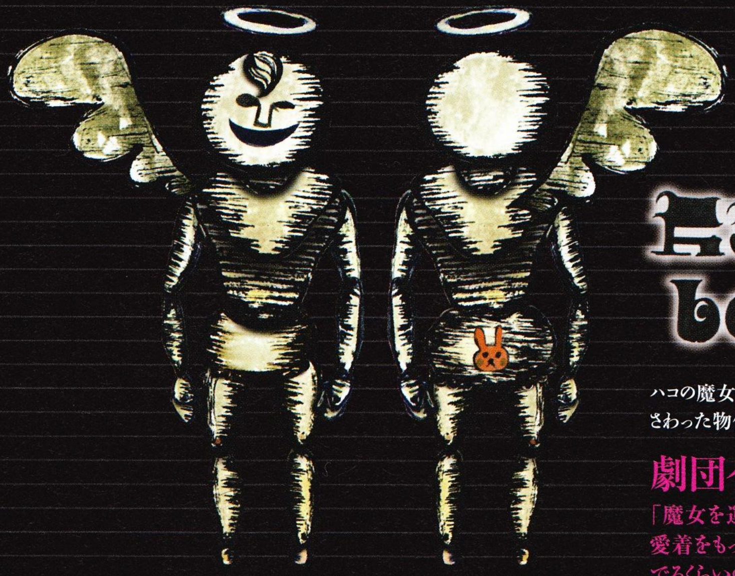
「機械から髪の毛がはみ出るとかっこいい気がしました」(2白犬)
「時間の都合で叶いませんでしたが、画面に映ってる映像をもっと充実させたかったです」(泥犬)



落書きの魔女(未登場)。その性質は無知。かくれんぼが大好き。けれど彼女の手下達はあまり賢くないため誰も彼女のことを探してくれない。

劇団イヌカレーコメント

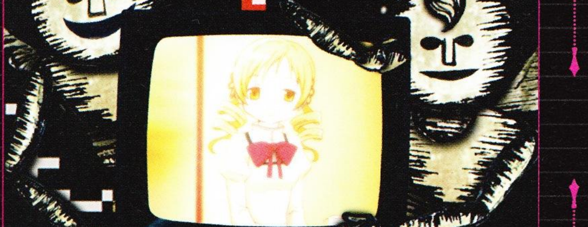
「未登場です」(2人)



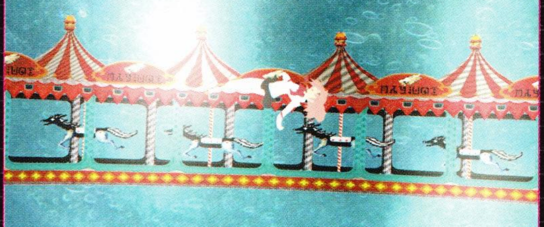
ハコの魔女の手下。その役割は運搬。この手下がさわった物体はとても運びやすくなってしまう。

劇団イヌカレーコメント

「魔女を運んではいますが、それほど魔女に愛着をもっていません。なんかついでに運んでるくらいの気持ちです」(2人)



まどかの周りで、ハコの魔女の手下はマミの映像を見せ続ける。それはまるで、マミとの約束を果たせず自分を責めるまどかを、さらに追い詰めるかのようだった。



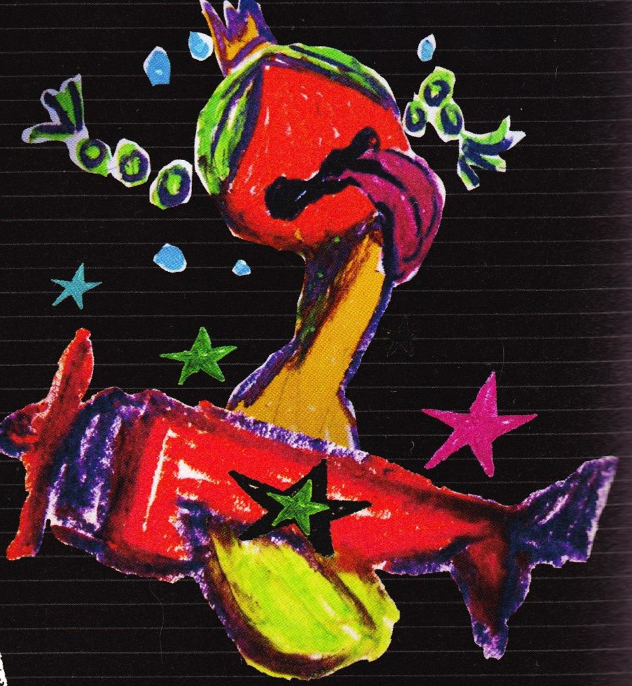
ハコの魔女の結界に連れ込まれたまどかは、自由を奪われたまま宙を浮遊する。まるで水中を漂っているかのような 、不思議な演出の場面だった。

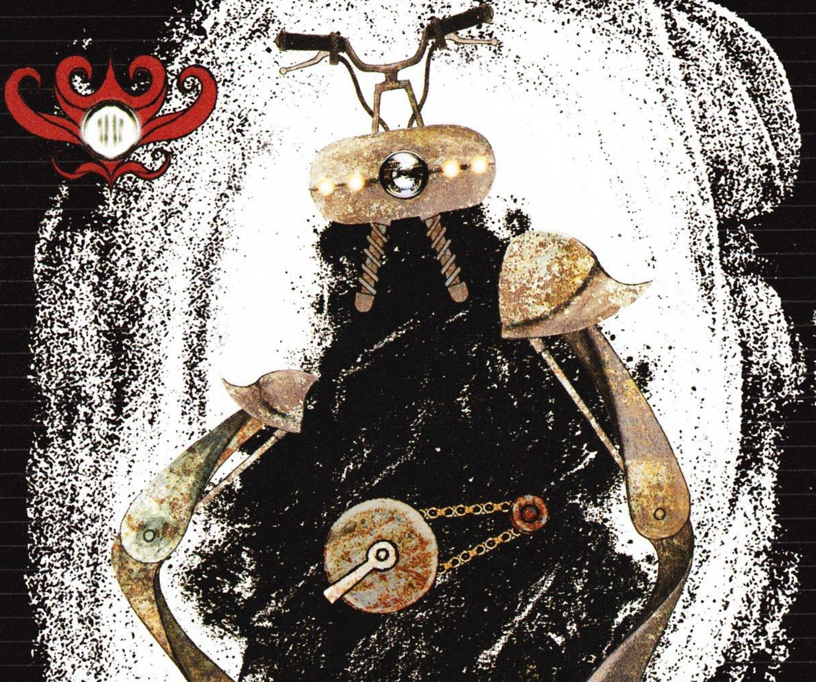
落書きの魔女の手下。その役割は童心。ひとり遊びに夢中になっているうち魔女とはぐれてしまった迷子の手下。人間をボールに変えてしまう力を使い、ボールに変えられた人間は今までについた嘘の数だけ地面を跳ねなくてはもとの姿に戻ることが出来ない。

劇団イヌカレーコメント

「まどか役の悠木碧さんに声を担当していただいてます。『可能な限りアホっぽく』という大変残念な要望を出したのですが、見事にこなしていただきました」(2人)

「すごいです」(2白犬)

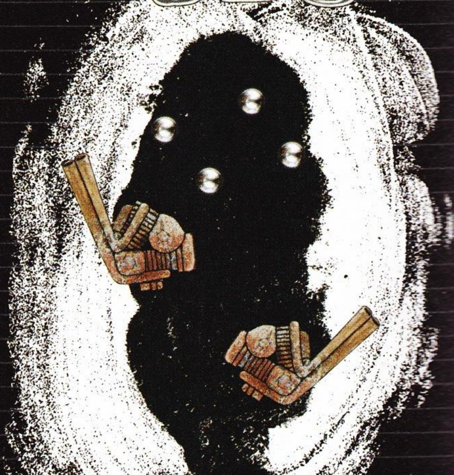




銀の魔女。その性質は自由。高速で移動する結界の中に潜んでいるが魔女自身は非常に愚鈍。残念ながら科学的な力は一切使えない。かつては全身目も眩むほどの銀色であったが、海岸線の夕日を眺めているうちにずいぶんと錆びてしまった。

劇団イヌカレーコメント

「コンテが上がってきてから後にデザインされた魔女です。この魔女は、魔女図鑑に載るという前提で外観や設定を考えました。バイクに変形できるSFロボット的なものが錆びまくったイメージです」(2人)



銀の魔女の手下。その役割は主張。体についたパイプから近所迷惑な爆音を撒き散らし気まぐれな砂嵐のように移動する。嫌いなものは磁石。

劇団イヌカレーコメント

「こちらも錆びてます。体から突き出た排気管でゴッドファーザーを奏でます」(2人)

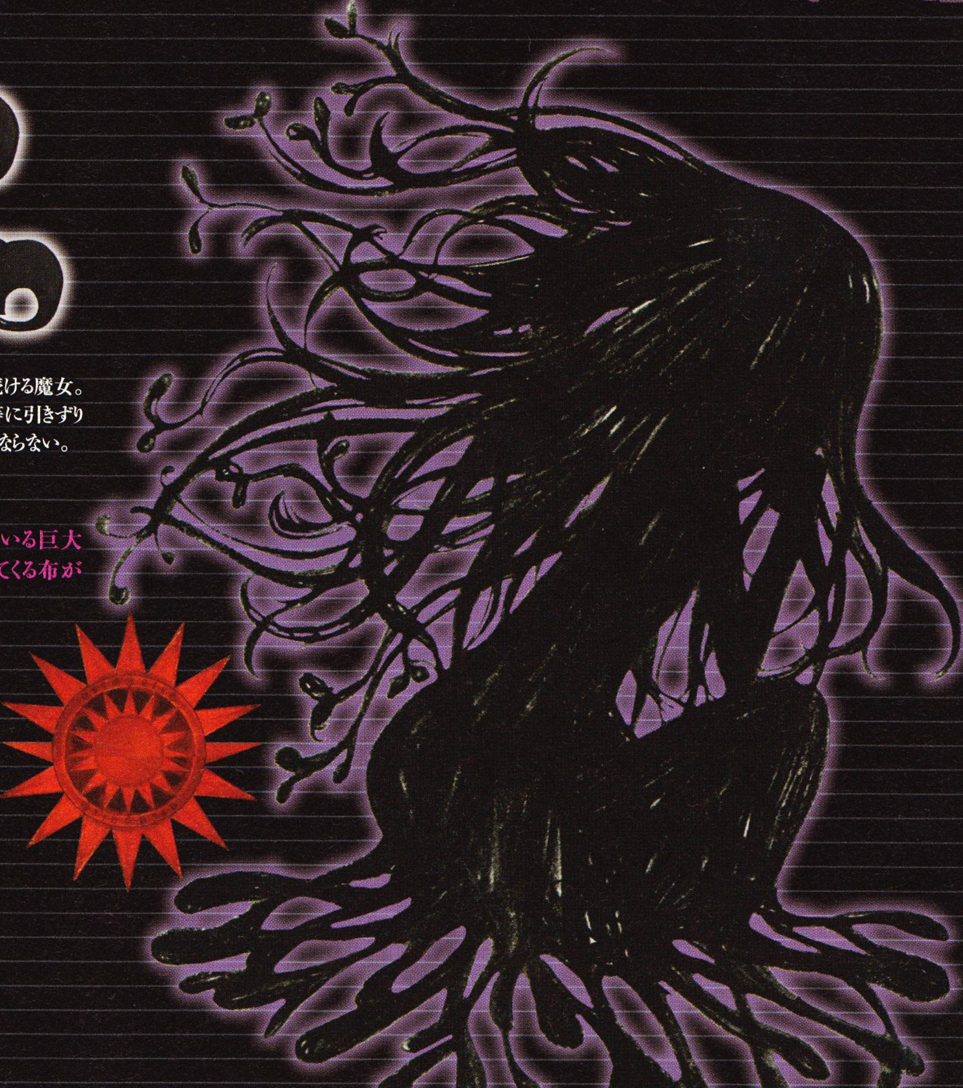
銀の魔女とその手下は、第7話の杏子の回想シーンの中で登場した魔女&使い魔。父親のために戦おうと意気込んでいたころの杏子にあっさりと倒されていた。

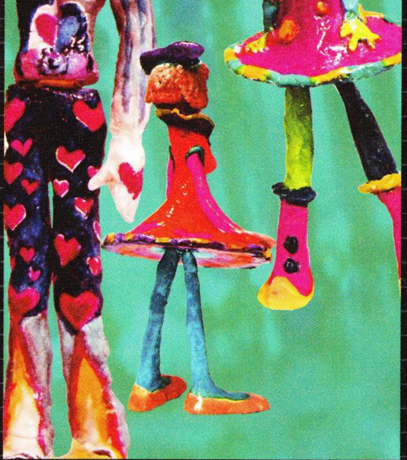
落書きの魔女の手下らしく、お絵描きされたような姿をした落書きの魔女の手下。結界内は画用紙で囲まれたような空間になっていて、頭上からいくつものクレヨンが降っていた。

影の魔女。その性質は独善。全ての生命のために祈り続ける魔女。祈りの姿勢を崩さぬまま、その影の中へとあらゆる命を平等に引きずり込む。この魔女を倒したくば、黒色の苦痛を知らなくてはならない。

劇団イヌカレーコメント

「初期イメージはもっと和風でした。足場になっている巨大像が持っているモニュメントの根元や死亡時に降りてくる布が着物っぽい柄なのはその名残です」(2人)

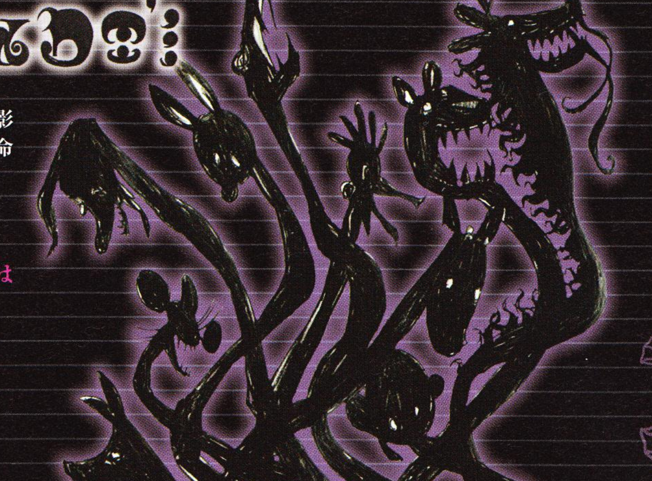




犬の魔女の手下。その役割はインテリア。全く意思を持たずにただ回転しているだけのマネキン。誰からも愛されなかった犬の魔女は意思を持つ手下を創造することが出来なかった。

劇団イヌカレーコメント

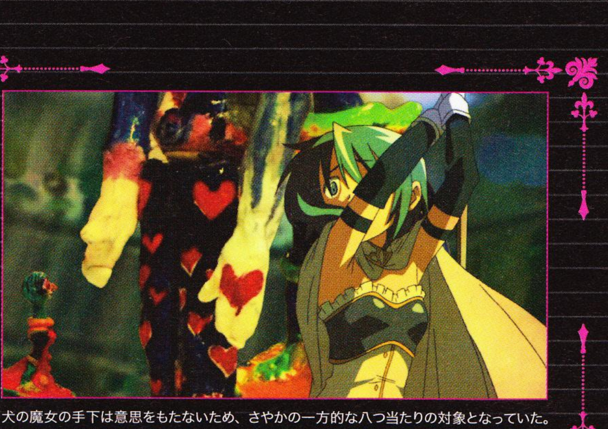
「紙ねんどです」(2人)



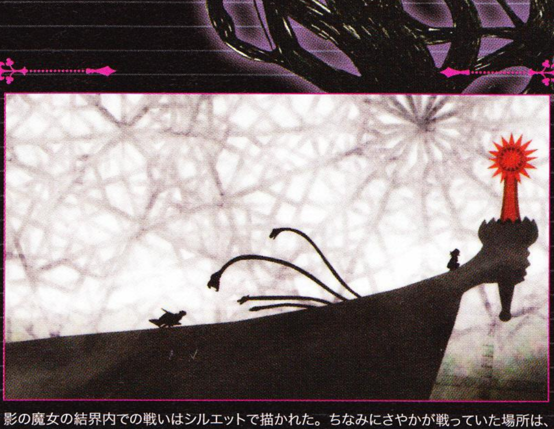
影の魔女の手下。その役割は妄信。影の魔女によって平等に救われてしまった命達の集合体。彼らは同胞を求めている。

劇団イヌカレーコメント

「後半、魔女から直接生えてくるのは手下じゃなくて魔女の腕です」(2人)

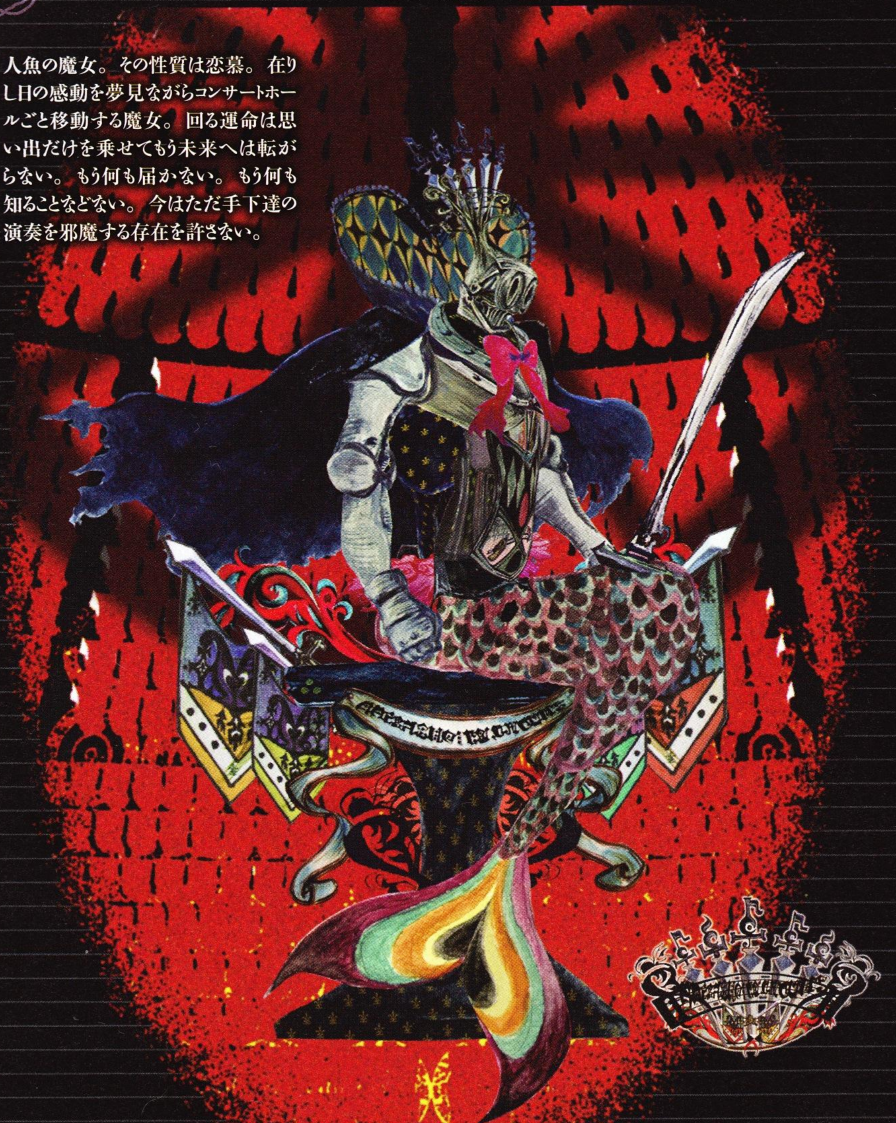


犬の魔女の手下は意思をもたないため、さやかの一方的な八つ当たりの対象となっていた。また犬の魔女の「誰よりも愛されたい」という設定は、このときのさやかに重なるものがある。



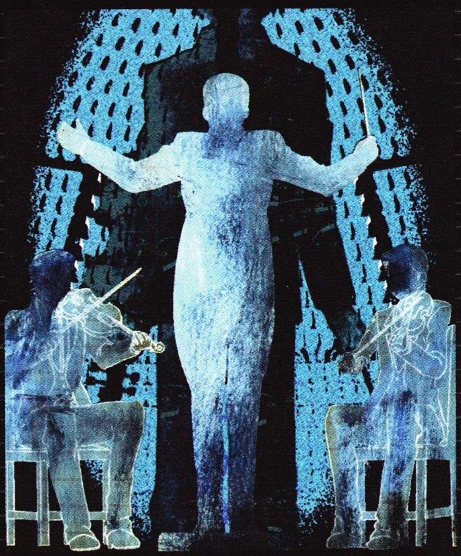
影の魔女の結界内での戦いはシルエットで描かれた。ちなみにさやかが戦っていた場所は、自由の女神の腕のような形になっている。

人魚の魔女。その性質は恋慕。在りし日の感動を夢見ながらコンサートホールごと移動する魔女。回る運命は思い出だけを乗せてもう未来へは転がらない。もう何も届かない。もう何も知ることなどない。今はただ手下達の演奏を邪魔する存在を許さない。



劇団イヌカレーコメント

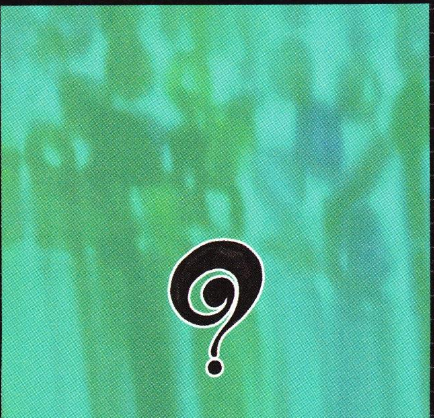
「どんなんなっても怒られる覚悟で頑張りました。あんなんなりました」(2白犬)



人魚の魔女の手下。その役割は演奏。魔女のために音楽を奏で続ける虚ろな楽団。その音を長く聞き続けた者は魂を抜き取られてしまう。この楽団は魔女のためだけに存在し、魔女には楽団が全て。

劇団イヌカレーコメント

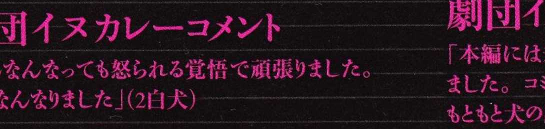
「ファンタジア」(2人)



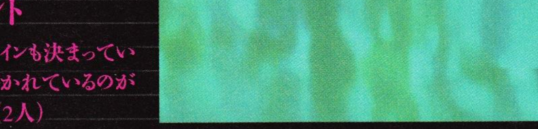
犬の魔女(未登場)。その性質は渇望。誰からも誰よりも愛されたくてしょうがない犬の姿をした魔女。その結界内に入った人間はこの魔女に関心を抱かざるを得ない。この魔女を倒したくば偽りの愛をもって示せ。

劇団イヌカレーコメント

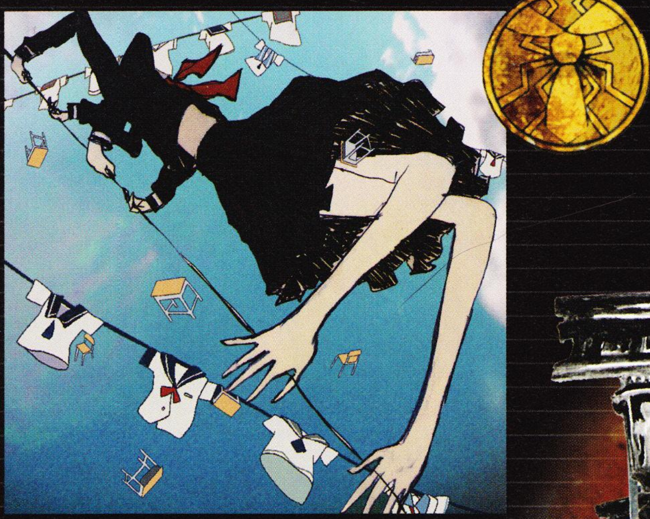
「本編には未登場ですが、デザインも決まっていました。コミック版でさやかにシバかれているのがもともと犬の魔女のデザインです」(2人)



こちらはコンサートホールをイメージさせる結界で、使い魔たちが演奏をしている。ここに至る前には、さやかの思い出が映しだされる通路もあった。



第9話冒頭で出現した、人魚の魔女の結界。白黒ブロックの床や線路など、元の場所である駅がベースになっているようだ。後にまどかたちが侵入した結界とは異なっている。

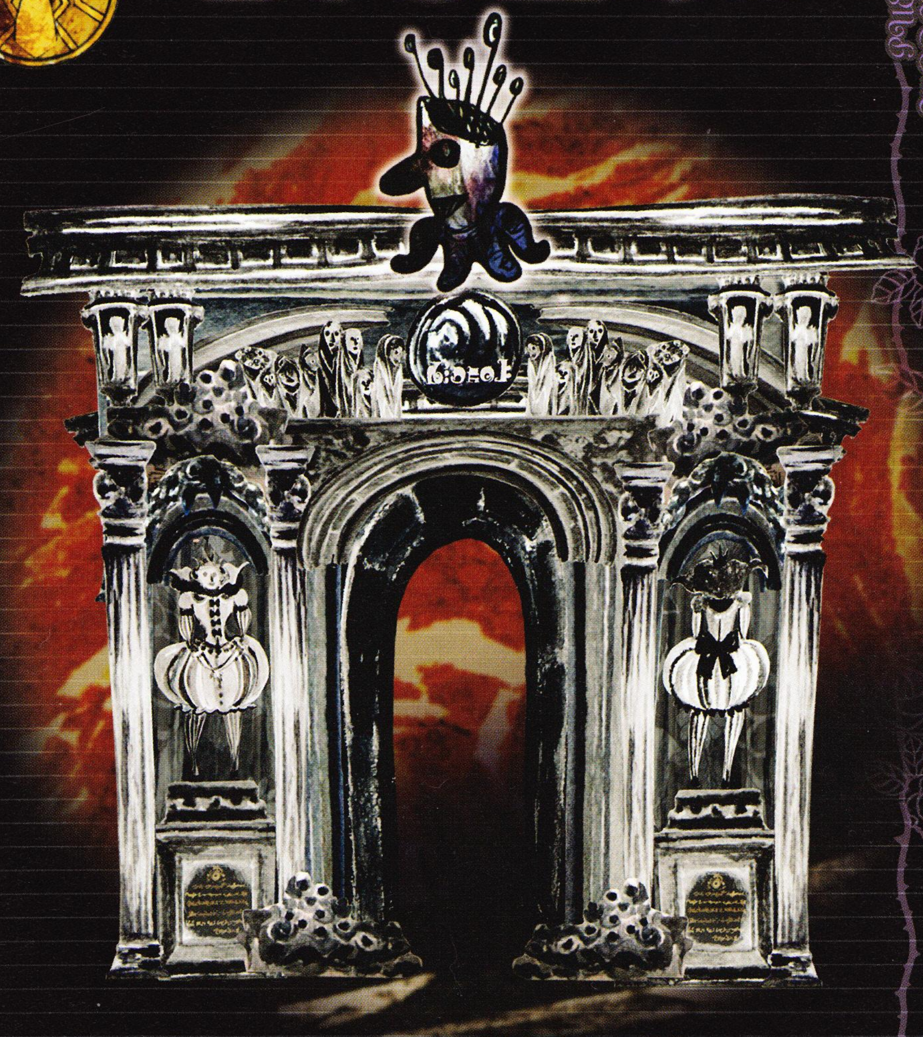


委員長の魔女。その性質は傍観。蜘蛛のような糸を吐き結界内の空に自分だけの学園を作って学生達と変わらぬ日常生活を繰り返している。下校チャイムを鳴らせばこの魔女はどこかの住処へと帰ってゆくだろう。

劇団イヌカレーコメント

「魔女も結界も、全体通して一番普通に魔法少女モノと見えるようなデザインと製作方法にしました」(2人)

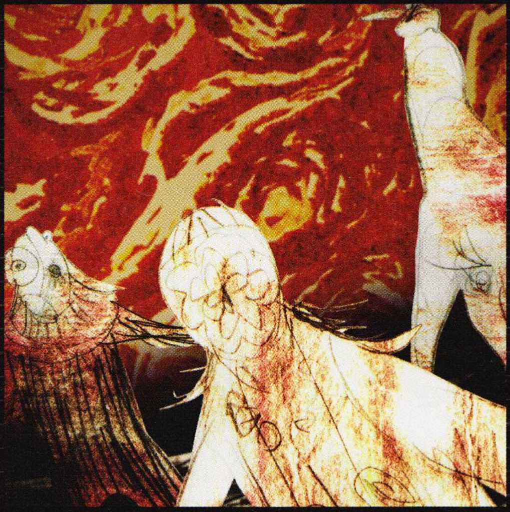
「蜘蛛と思いきや、手が6本なので蜘蛛ではなかったですね。どちらかというと、天津飯の亜種です」(泥犬)



芸術家の魔女。その性質は虚栄。自らを選ばれた存在であると疑わぬ魔女。誰かに自分の作品を見せたくて仕方が無く人間にも積極的に干渉してくるが、その結界内はどこかで見たようなものばかり。この魔女を倒したくば著名な批評家を連れてくればよい。

劇団イヌカレーコメント

「そもそも動かない凱旋門を『魔女』だと言われても意味が分からないかもしれませんが、もう10話だし、なんとなく通じるかな？と」(2人)



芸術家の魔女の手下。その役割は作品。魔女によって命を奪われた人間はその体の一部分を盗まれ、この中に組み込まれてしまう。

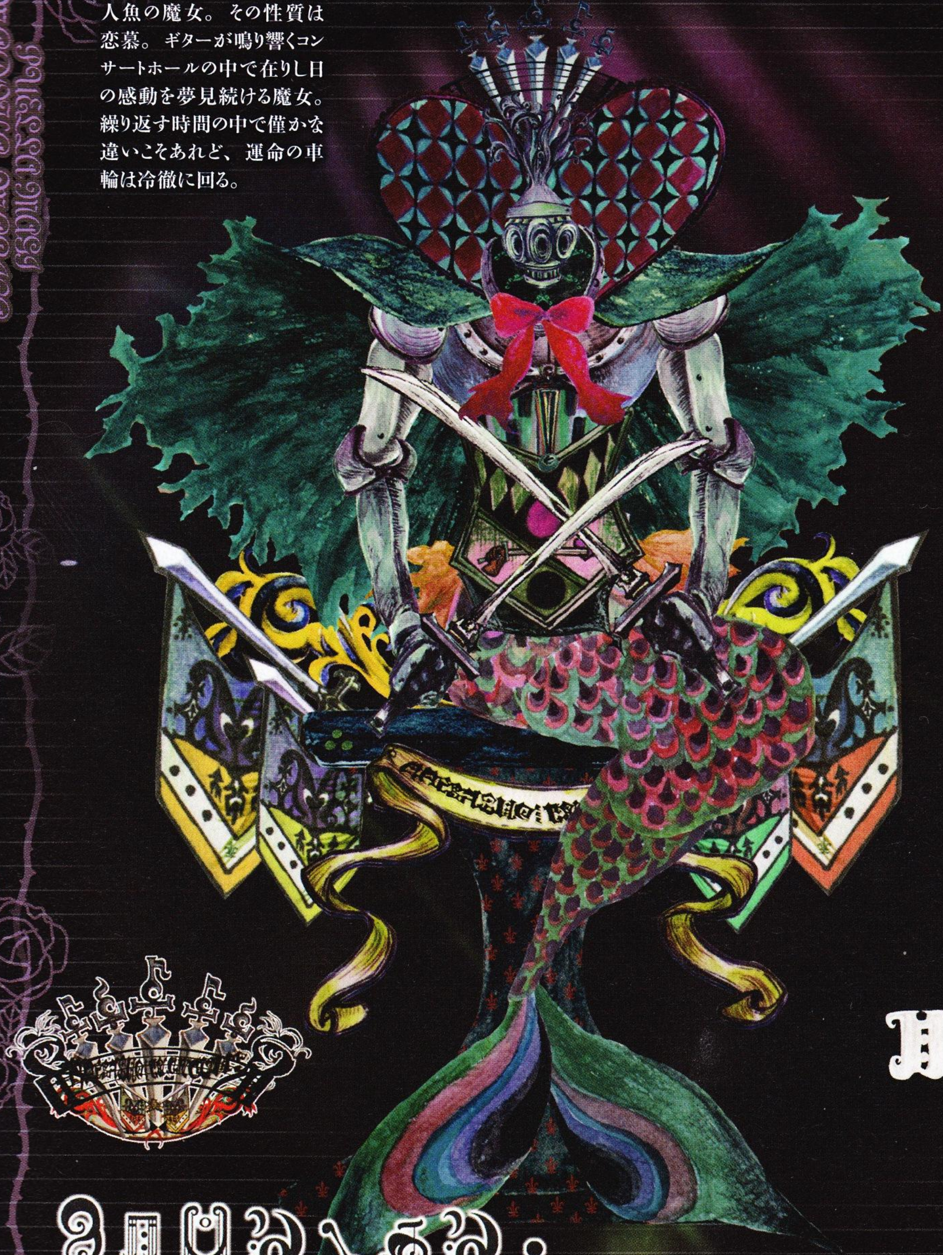
劇団イヌカレーコメント

「この手下は原画さんにいくつかの漠然としたイメージをお渡しして、後は自由に描いていただきました」(2人)

ほとんどの魔女は切り絵っぽかったり、実写だったりするが、委員長の魔女とその手下はアニメーターによって作画されている。ちなみに第3話のお菓子の魔女も同様。

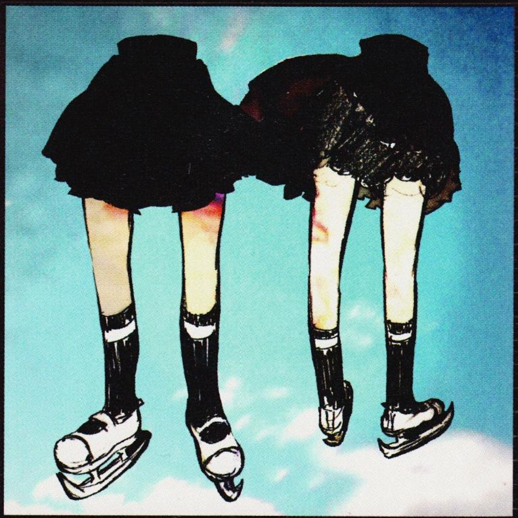
「その結界内はどこかで見たようなものばかり」という設定の通り、芸術家の魔女の作り出した結界は、ピカソやゴッホの絵画をモチーフとしたような空間となっていた。

人魚の魔女。その性質は恋慕。ギターが鳴り響くコンサートホールの中で在りし日の感動を夢見続ける魔女。繰り返す時間の中で僅かな違いこそあれど、運命の車輪は冷徹に回る。



劇団イヌカレーコメント

「本編では、よくみると二刀流になってたりします。まあ、結局剣では攻撃しないんですけど」(2人)

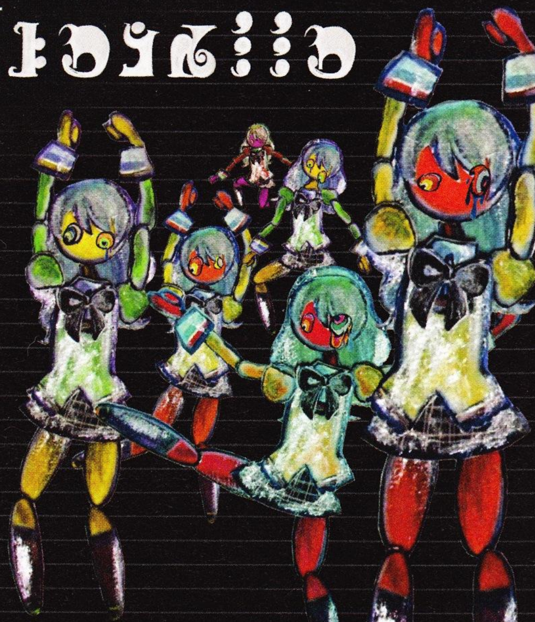


委員長の魔女の手下。その役割はクラスメイト。足に履いたスケート靴で糸の上を優雅に滑走するがそれぞれは魔女が糸で操ってるだけであり意思を持たない。

劇団イヌカレーコメント

「スカートの下は提灯ブルマ。魔女といえどもパンツチラリは許しません」(2人)

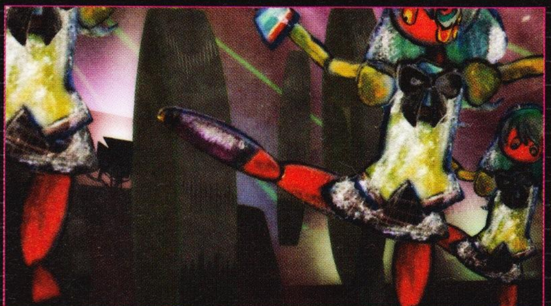
「結界内の青空には、テレビ放送前々日くらいの井荻上空も入っています」(泥犬)



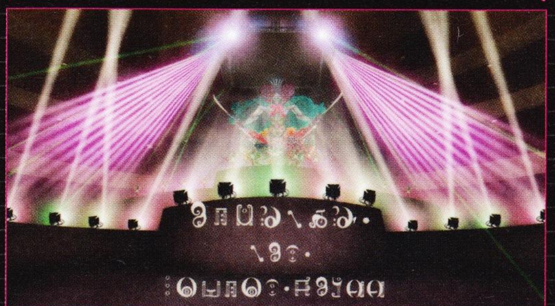
人魚の魔女の手下。その役割はバックダンサー。魔女の後ろで陽気に踊り続けるだけの存在。

劇団イヌカレーコメント

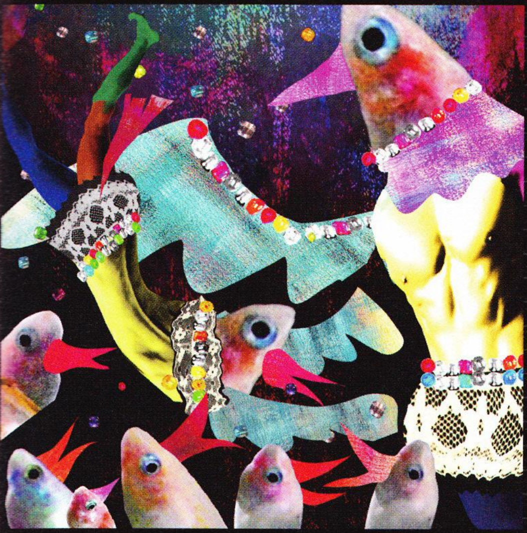
「途中、なぜか車輪に巻き込まれてます。ついてないですね」(2人)



第9話での人魚の魔女の使い魔は仁美によく似た姿をしている。戦闘中、人魚の魔女の車輪に潰されてしまうなど、第8話の人魚の魔女の手下に比べて扱いはかなり悪い。



第9話での人魚の魔女の結界。第8話とは大きく異なっていて、コンサートホールではなくお立ち台のような場所で、ライトを浴びながら人魚の魔女が踊っている。

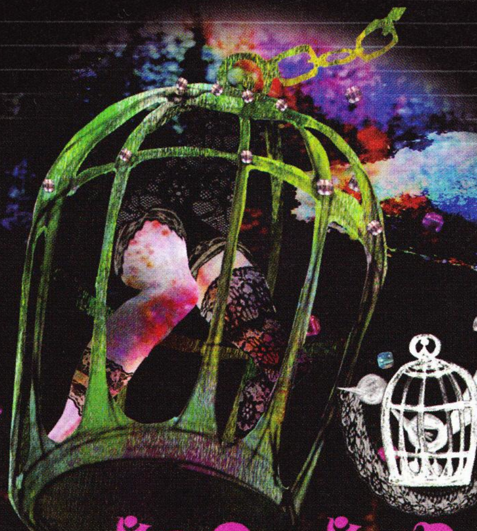


鳥かごの魔女の手下。その役割は軽薄無思慮。群がる鳥はバカな男達。何の役にも立たないくせに彼女の気を引こうと足元へ言い寄ってくる。魔女にとっては嫌悪する対象でしかない。

劇団イヌカレーコメント

「初期イメージでは紙の鳥だったのですが、いつの間にかムキムキになってました」(2人)

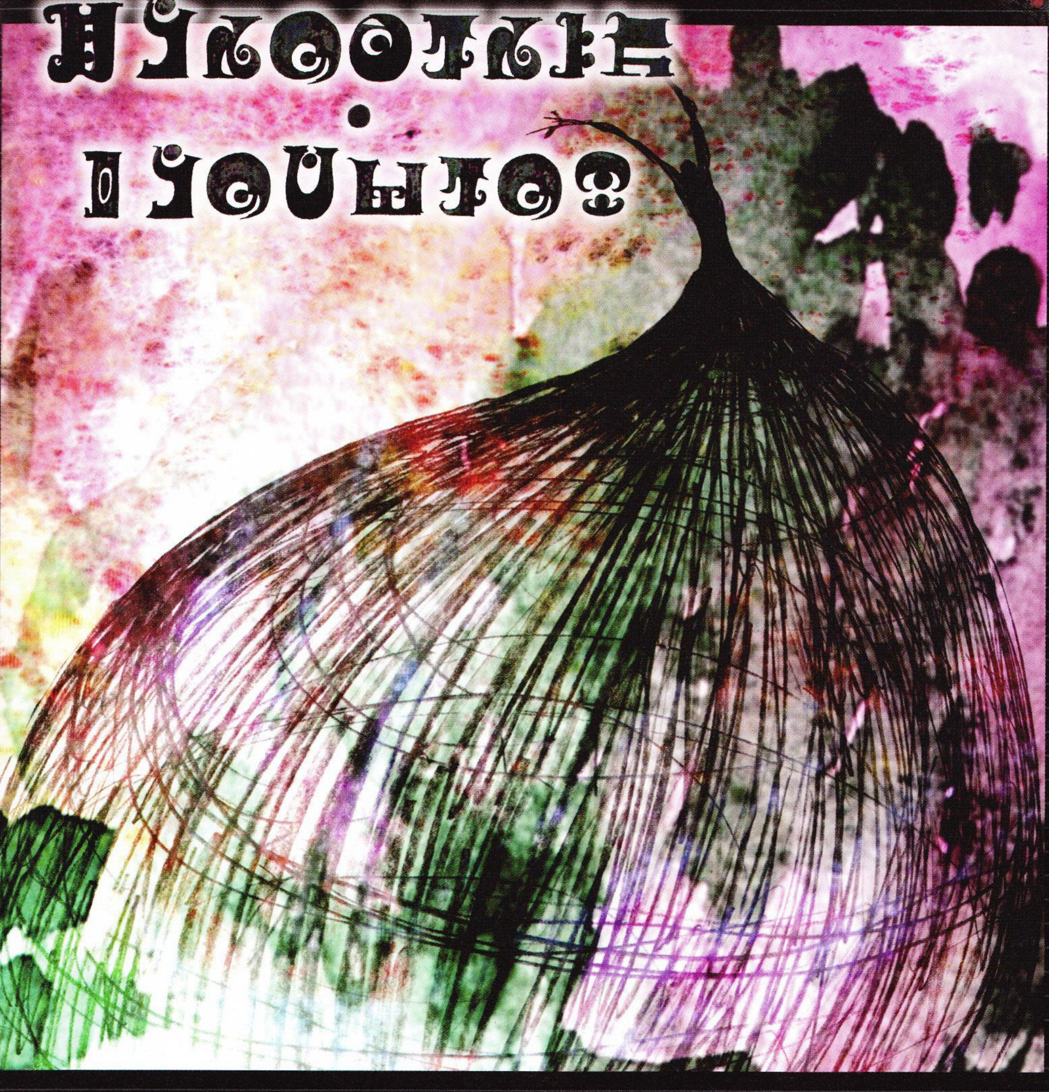
「魔女に嫌われていることに気づいていないナルシスヤロウです」(2白犬)



鳥かごの魔女。その性質は憤怒。カゴの中で足を踏み鳴らし叶わぬもの達に憤り続ける。この魔女はアルコールに目がなく、手下達もまた非常に燃え易い。

劇団イヌカレーコメント

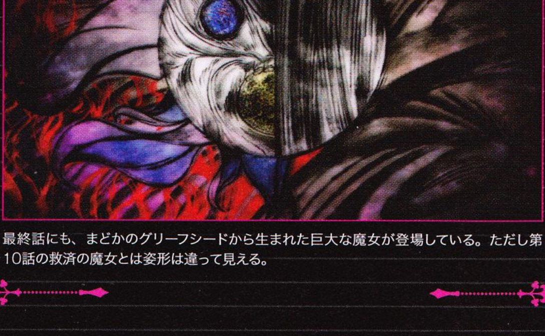
「いつも手下にイライラしています。気が立っているうちに爆破されてしまいました」(2人)



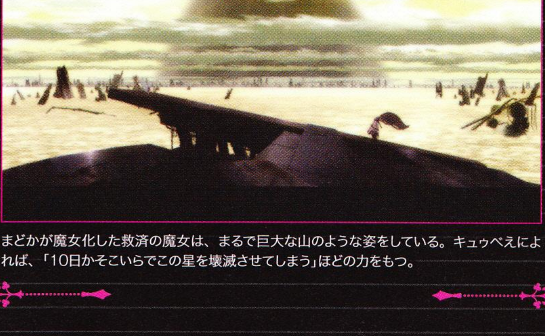
救済の魔女。その性質は慈悲。この星の全ての生命を強制的に吸い上げ彼女の作った新しい天国(結界)へと導いていく。この魔女を倒したくば世界中の不幸を取り除く以外に方法は無い。もし世界中から悲しみがなくなれば魔女はここが天国であると錯覚するだろう。

劇団イヌカレーコメント

「本編で一緒に映っていることはなかったのですが、ワルプルギスと対になるようなイメージです。魔女の頭上に地球大の結界があって、そこへ地上のものを吸い上げているという設定でした。巨大なので基本背景扱いにして下さいとお願いしました」(2人)



最終話にも、まどかのグリーフシードから生まれた巨大な魔女が登場している。ただし第10話の救済の魔女とは姿形は違って見える。



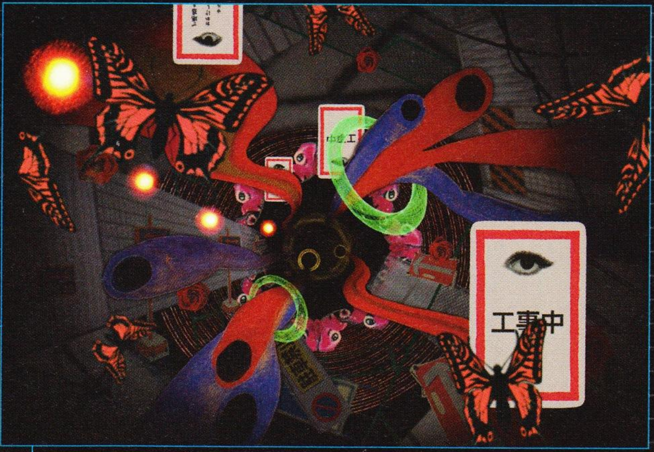
まどかが魔女化した救済の魔女は、まるで巨大な山のような姿をしている。キュゥべえによれば、「10日かそこいらでこの星を壊滅させてしまう」ほどの力をもつ。

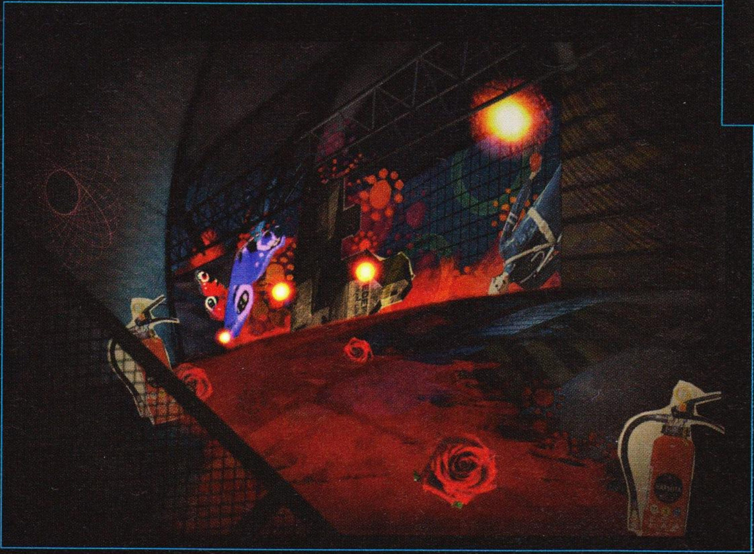
異空間ボード集

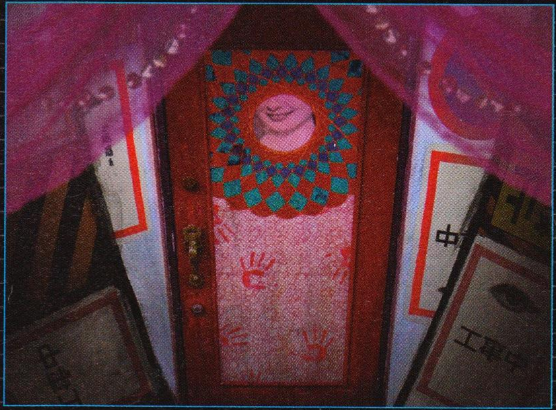
同じく劇団イヌカレーによる魔女の結界内のボードを見ていこう。

第1話 結界内通路

改装中のショッピングモールが元になっているためか、「工事中」の表示のほか、消火器なども見られる。

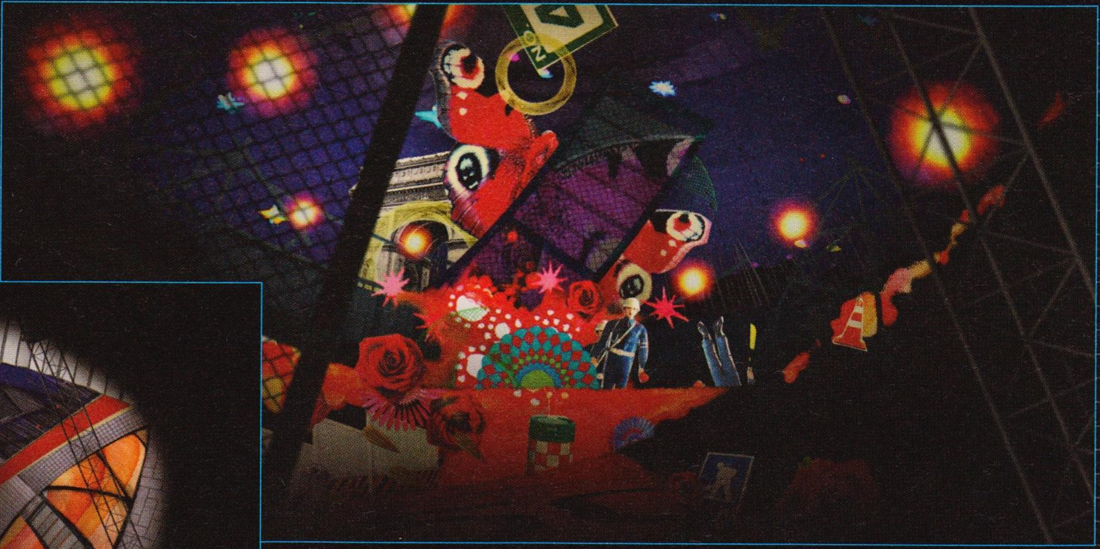


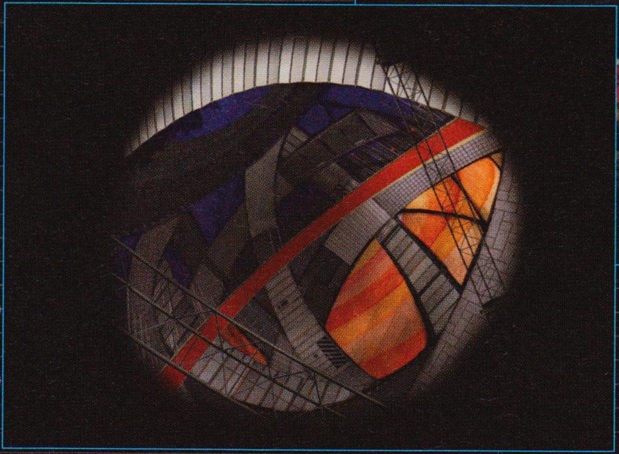


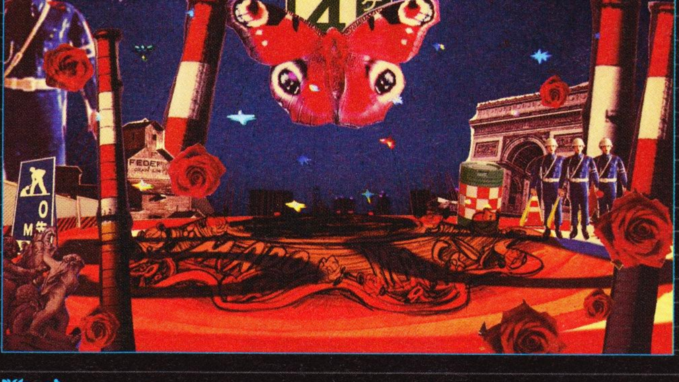


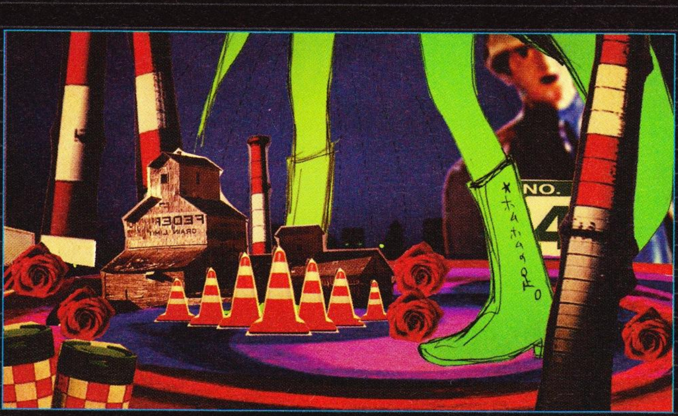
第1話 結界内中心部

下の画像には、結界内中心部が球体となっていることを補足説明する添え書きも付いていた。







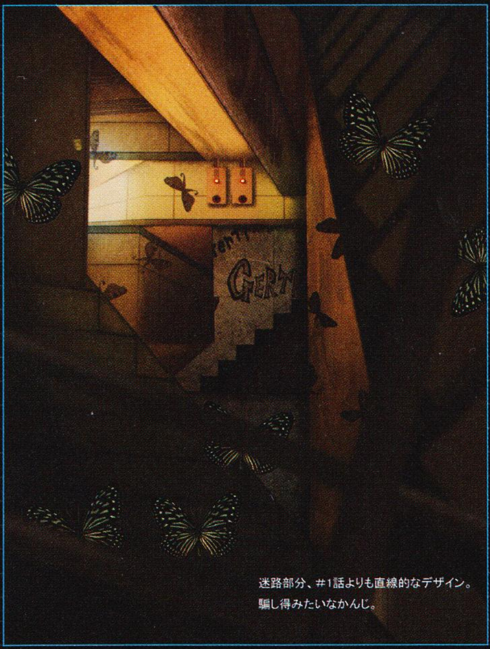


第1話 結界内テストイメージ

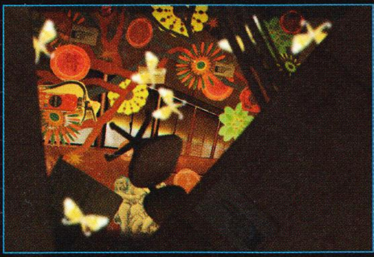
テストイメージということで、実際に使われたものとは異なっているが、結界内の雰囲気は既に固まっていたようだ。

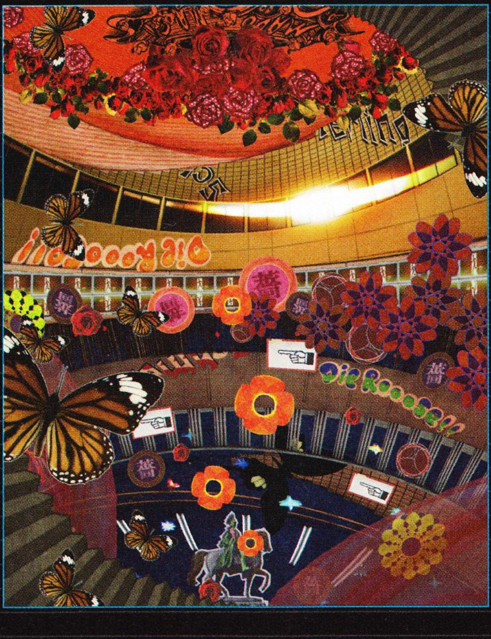
第2話 結界

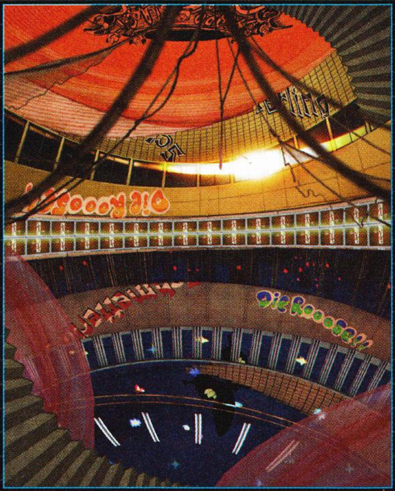
蝶が舞っているところは第1話と共通している。左下のボードには、少し造形の違うヒゲの使い魔の姿もある。

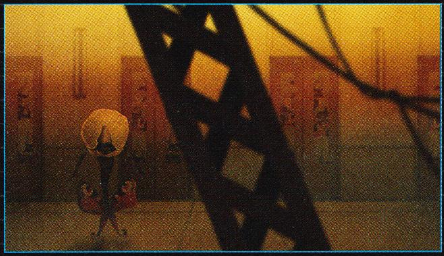


迷路部分、#1話よりも直線的なデザイン。騙し絵みたいなかんじ。



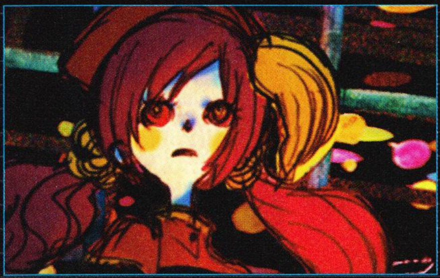


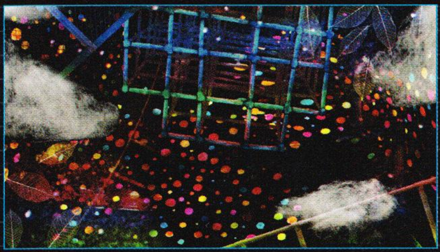


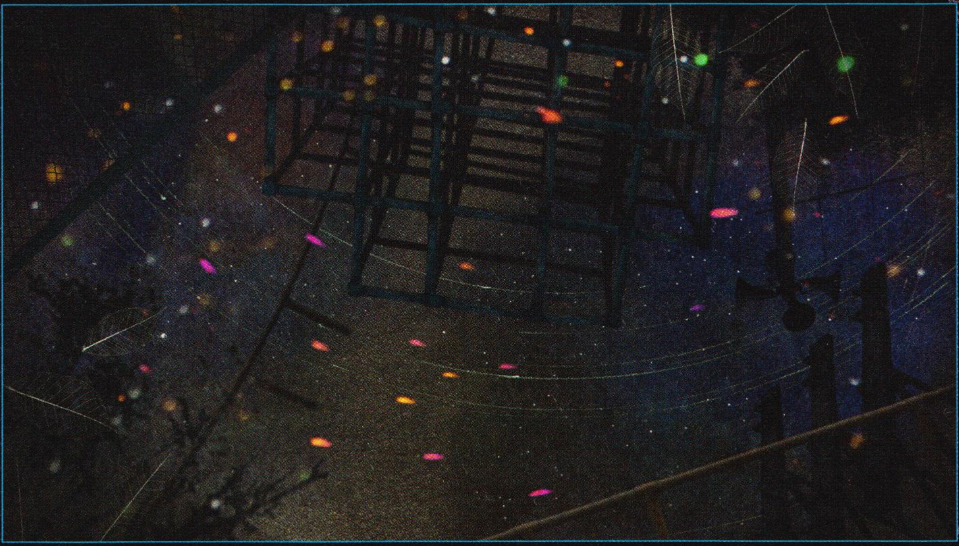


第3話
Aパート 結界

第3話冒頭で予定されていた暗闇の魔女との戦闘は、このような場所で繰り広げられるはずだったのかもしれない。

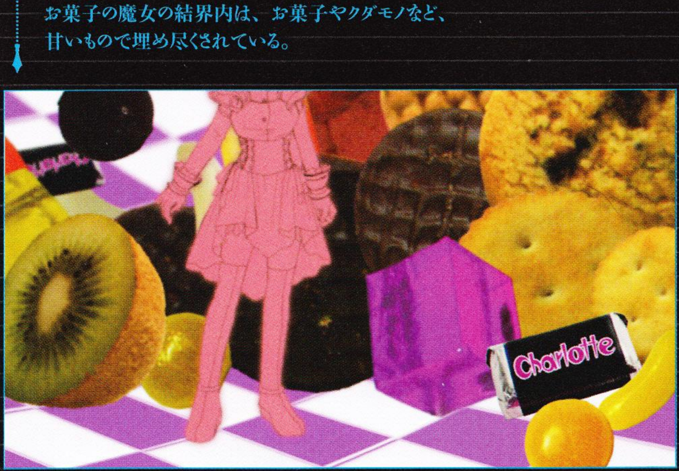


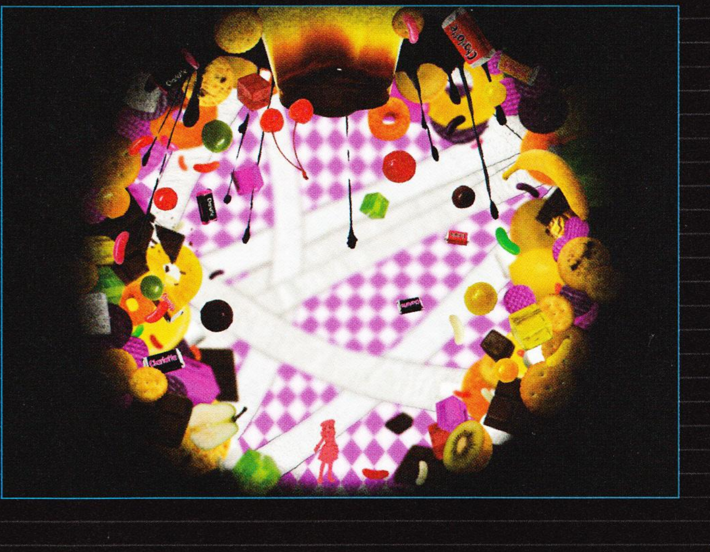




第3話Bパート 結界

お菓子の魔女の結界内は、お菓子やクダモノなど、甘いもので埋め尽くされている。



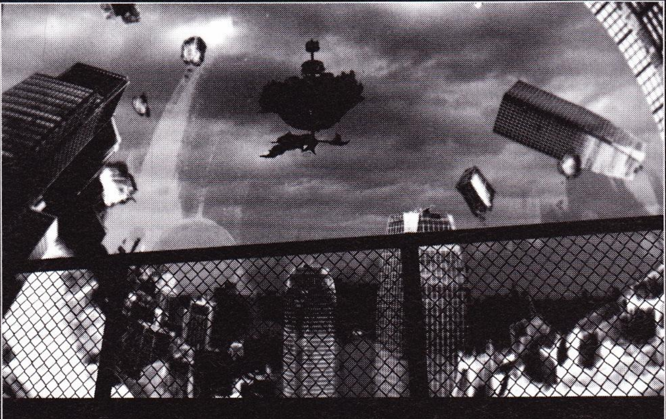


魔女・使い魔・異空間 資料集

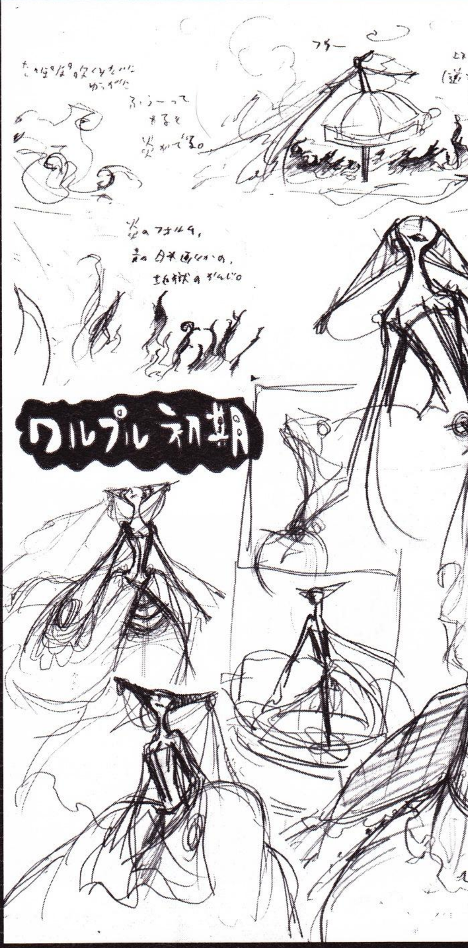
イメージや設定の意図のほか、初期のアイデアメモ的なものまで、劇団イヌカレーによる様々な資料を見ていこう。

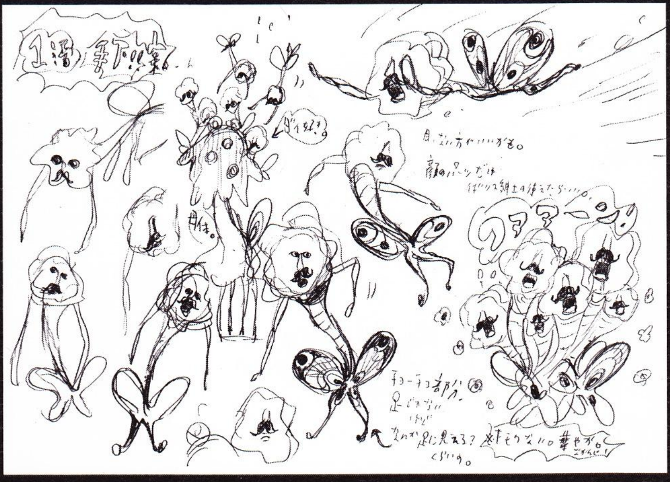
第1話

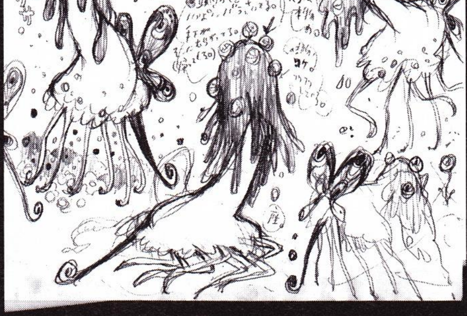
本編では2話で登場した薔薇園の魔女の資料に「第1話」と書かれている。当初は1話で登場の予定もあったためか。

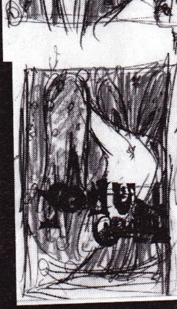


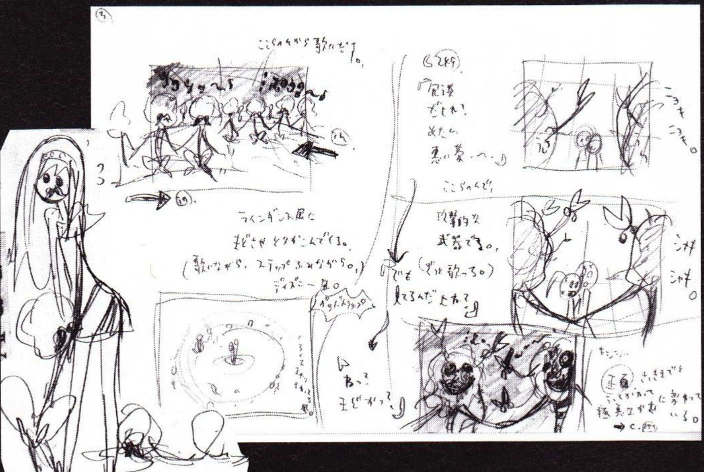
降下中。地面に近づくと建物が空へ吸い上げられていく。

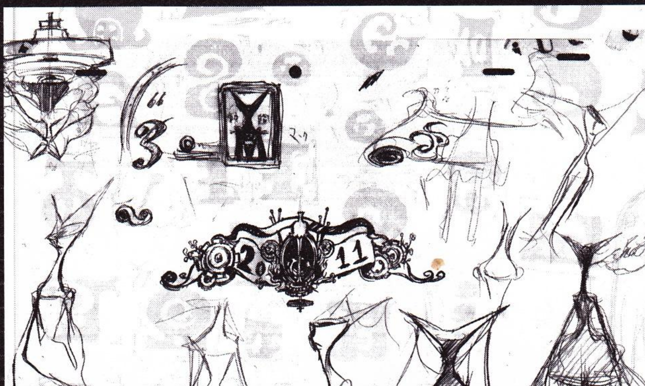

フター
ふぅーってすると炎がでる。
炎のフォルム、
昔の日本画なかの、
地獄のかんじ。
ワルプル初期


1話 魔女!!案
ダイ好き。
目がない方がいいかも。
顔のパーツだけ
母体。
ワァァー
チョーチョ部分。


MADOMAGI 1話




ここらへんから歌いだす。
ラインダンス風に
まどかをとりかこんでくる。
（歌いながら、ステップふみながら。）
ディズニー風。
ここらへんで
攻撃的な
武器でる。
（ずっと歌ってる。）
でも
見てるんだよね？
シャキ
シャキ
ニョキ
ニョキ。



第2話

薔薇園の魔女の手下のイメージは「カワイイ」。序盤のエピソードでは、魔法少女ぽく可愛らしさを意識したものにしたかったようだ。

［手下達の歌］

見たことのない花だ。
　　Das sind mir unbekannte Blumen.
見たことのない花だねぇ。
　　Ja, sie sind mir auch unbekannt.
チョン切ってしまおうか。
　　Schneiden wir sie ab?
チョン切ってしまおうね。
　　Ja, schneiden wir sie ab!
バラは僕らの女王様へ、
　　Die Rosen schenken wir unserer Königin.
悪いお花はギロチン送り。
　　Und die schlechten Blumen steigen auf die Guillotine.
ヤァ！チョンと切れ。
　　Ja, schneide sie ab!
ヤァ！切り落とせ。
　　Ja, schneide sie heraus!

#01_手下達の歌

もうお水は上げましたか。
　　Haben Sie schon Wasser gegossen?
はじめての蕾は摘み取りましょう。
　　Die ersten Knospen sollen gepflückt sein.
大変！くだらない虫がついてしまった。
　　O Gott, es gibt Schädlinge!
ばらは丁寧に扱うこと。
　　Die Rosen sollen vorsichtig behandelt sein.

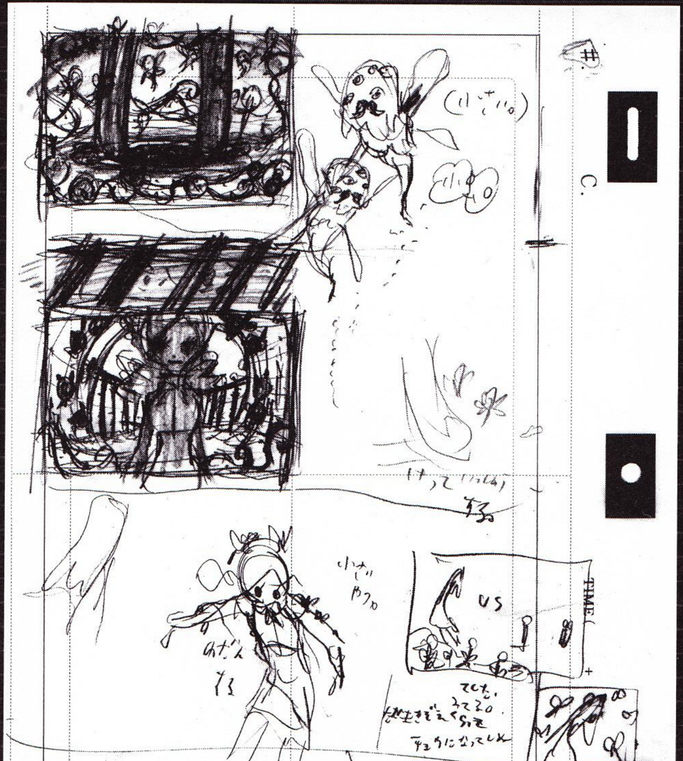
立入禁止　Kein Durchgang!　Zutritt verboten!

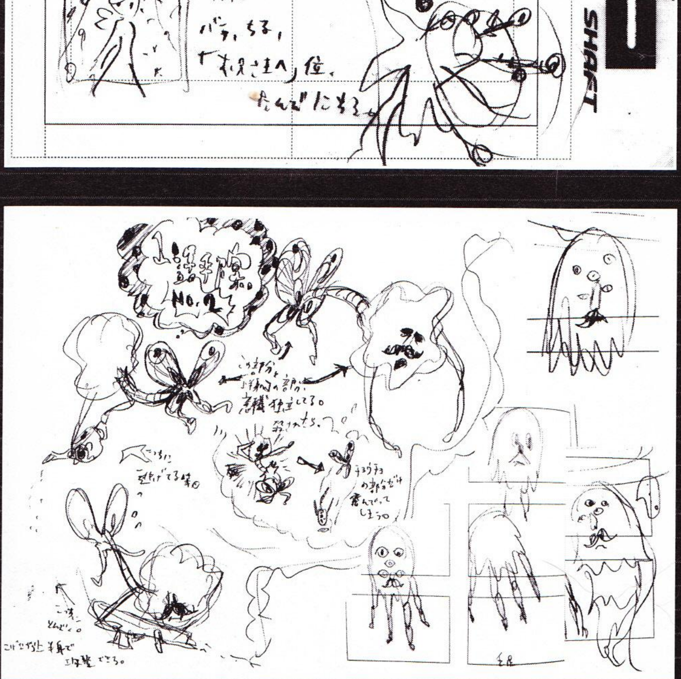
不必要な枝は切り落としましょう。
　　Schneiden wir überflüssige Äste heraus!
枝が込み入ってしまうと、風通しが悪くなります。
　　Die üppige Äste behindern gute Durchlüftung.
新しい枝には支柱を。
　　Stützen für die neuen Äste!
悪い虫を許すな！
　　Bekämpfe schädliche Insekten!
水の与え過ぎに注意。
　　Pass auf, gieße zuviel Wasser nicht!
蕾を付けない枝は切り落としましょう。
　　Schneiden wir die Äste ohne Knospen heraus!
肥料チェック表
　　Die Düngercheckliste
油　　Das Öl
骨粉　　Das Knochenmehl
その他の肉
　　anderes Fleisch
咲いたバラは速やかに女王様へ。
　　Die blühenden Rosen sollen der Königin sofort geschenkt sein.
返事は「ハイ」を一回、きちんと列になって歩く。
　　Man soll einmal mit Ja antworten und ordntlich in Reihen marschieren.

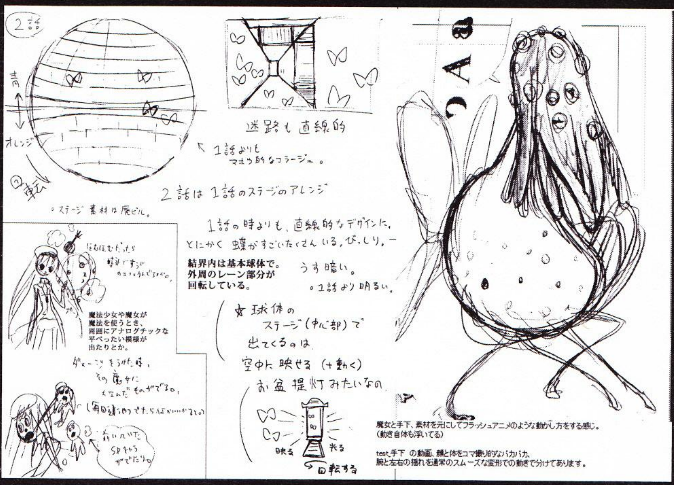
枝の誘引は計画的に。
　　Man soll die Äste planmäßig zurechtbiegen.

#01_02_看板の文字

訳・岩城 潤子様







2話
青
オレンジ
回転
迷路も直線的
↖ 1話よりも マホウ的なコラージュ。
2話は 1話のステージのアレンジ
○ステージ 素材は廃ビル。
1話の時よりも、直線的なデザインに。
とにかく 蝶がすごいたくさんいる。びっしり。
うす暗い。
○1話より明るい。
☆球体の ステージ（中心部）で 出てくるのは 空中に映せる（+動く） お盆提灯みたいなの
映る
光る
回転する

結界内は基本球体で。
外周のレーン部分が
回転している。

魔法少女や魔女が
魔法を使うとき、
周囲にアナログチックな
平べったい模様が
出たりとか。

魔女と手下、素材を元にしてフラッシュアニメのような動かし方をする感じ。
（動き自体も浮いてる）

test_手下 の動画、顔と体をコマ撮り的なパカパカ、
腕と左右の揺れを通常のスムーズな変形での動きで分けてあります。

Geisterchor unsichtbar. Weh! weh!
Du hast sie zerstört,
Die schöne Welt,
Mit mächtiger Faust;
Sie stürzt, sie zerfällt!
Ein Halbgott hat sie zerschlagen!
Wir tragen
Die Trümmern ins Nichts hinüber,
Und klagen
Über die verlorne Schöne.

#02_
壁に書かれている
落書き。

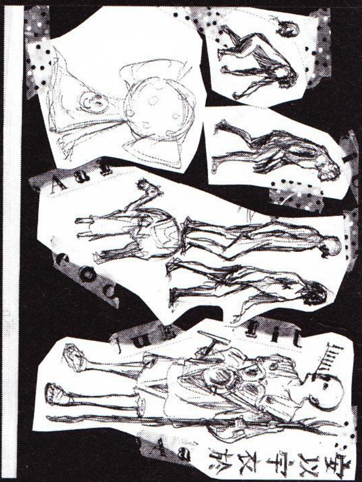
「ファウスト」
第一部・書斎より

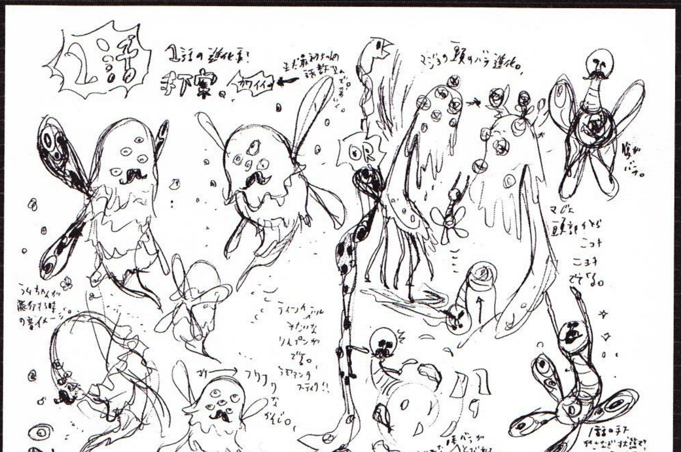
Mächtiger
Der Erdensöhne,
Prächtiger
Baue sie wieder,
In deinem Busen baue sie auf!
Neuen Lebenslauf
Beginne,
Mit hellem Sinne,
Und neue Lieder
Tönen darauf!

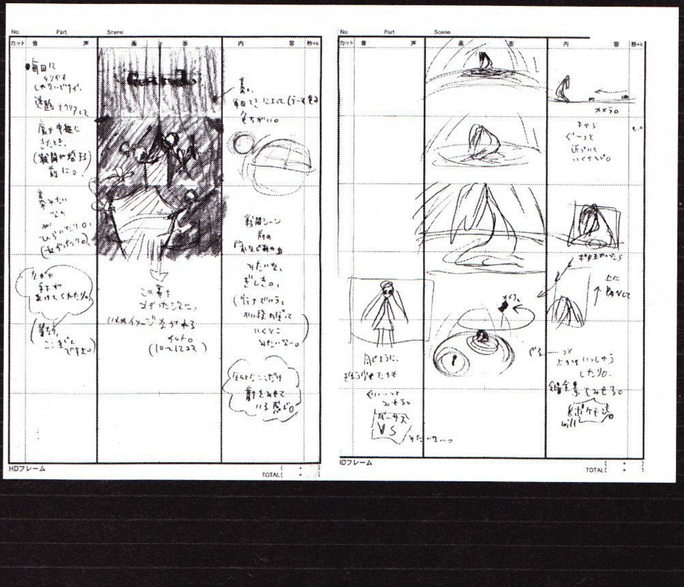
通路１　普通の空間から歪んだ空間へ

通路２　迷路の中ではたくさんのものが上下関係なく無重力に浮いており　その中をぐんぐん進みます。

迫ってくる感じはファイル「通路２_補足」を参考。
ファイル「通路２」くらいの密度で、
中心点はずっと真ん中じゃない感じで、
なんかぺらっぽい感じの３D的な迫り方。

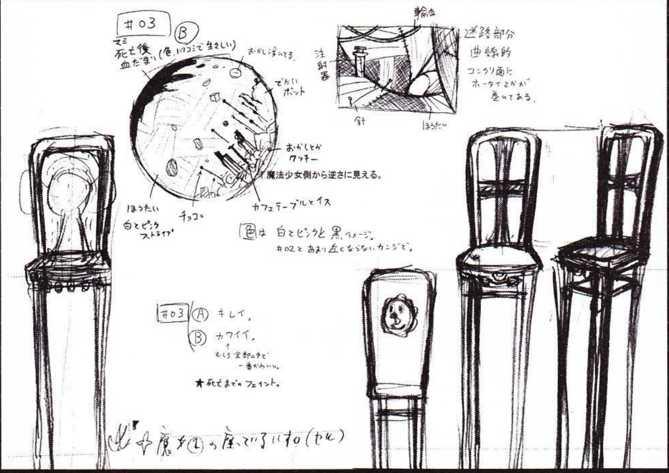


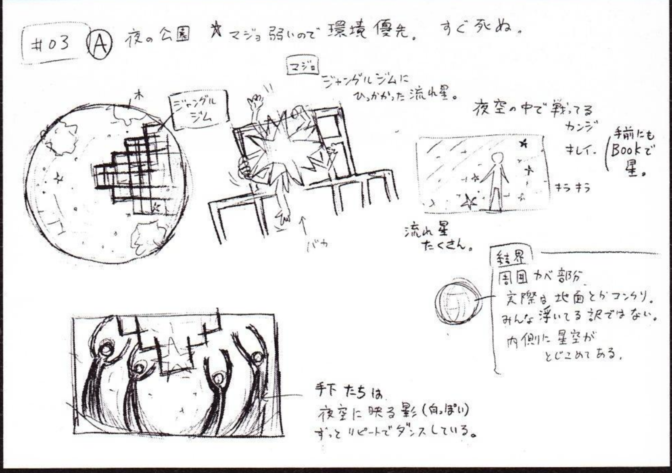


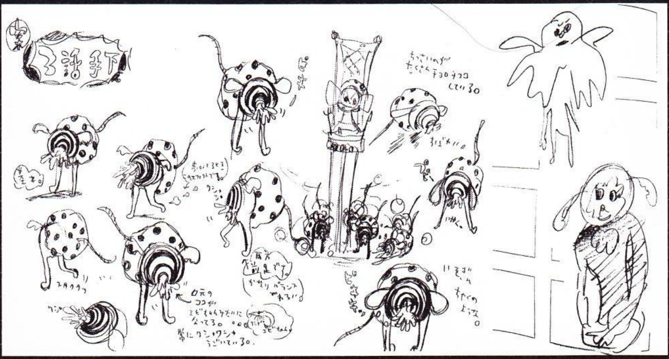


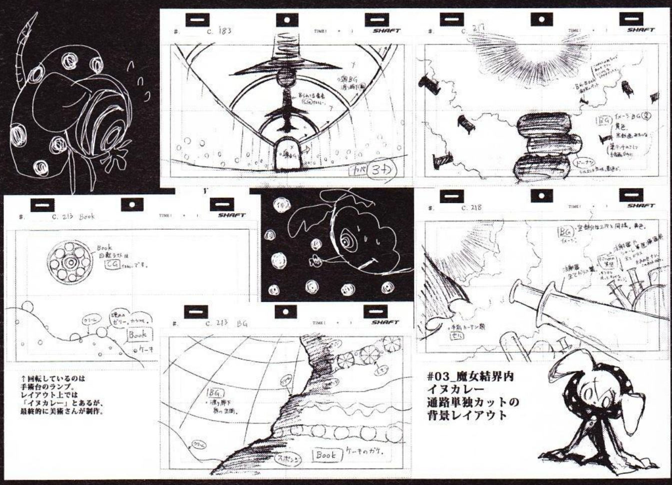
第3話

大きな展開のある重要な話数だからか、多くの資料が書き起こされている。暗闇の魔女の資料も貴重。


#03
Ⓑ
マミ 死亡後 血だまり（色、ドリコミで生々しい）
おかし浮いてる。
でかい ポット
おかしとか クッキー
魔法少女側から逆さに見える。
カフェテーブルとイス
ほうたい 白とピンク ストライプ
チョコ。
輪血
注射器
針
ほうたい
迷路部分 曲線的
コンクリ面に ホータイとかが 巻いてある。
色は 白とピンクと黒イメージ。
#02とあまり近くならないカンジで。
#03 Ⓐ キレイ。
Ⓑ カワイイ。
むしろ全部の中で一番かわいい。
★死亡までのフェイント。

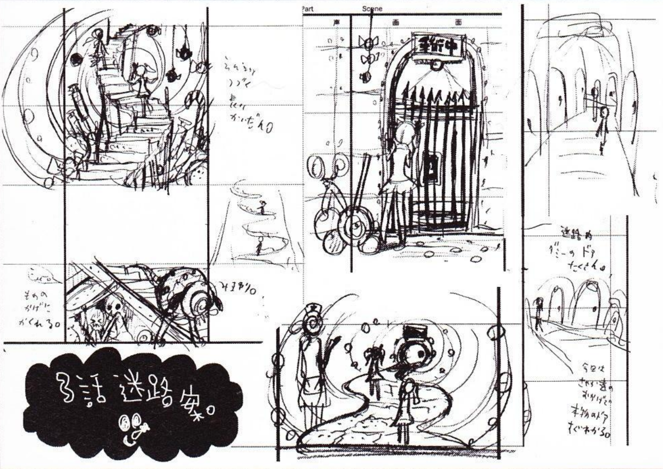

#03 Ⓐ 夜の公園 ★マジョ弱いので環境優先。すぐ死ぬ。
マジョ
ジャングルジムに ひっかかった流れ星。
ジャングル ジム
バカ
夜空の中で戦ってる カンジ キレイ。
手前にも Bookで 星。
キラキラ
流れ星 たくさん。
結界
周囲 カベ部分
実際は地面とかコンクリ。
みんな浮いてる訳ではない。
内側に星空が とじこめてある。
手下たちは 夜空に映る影（白っぽい）
ずっとリピートでダンスしている。

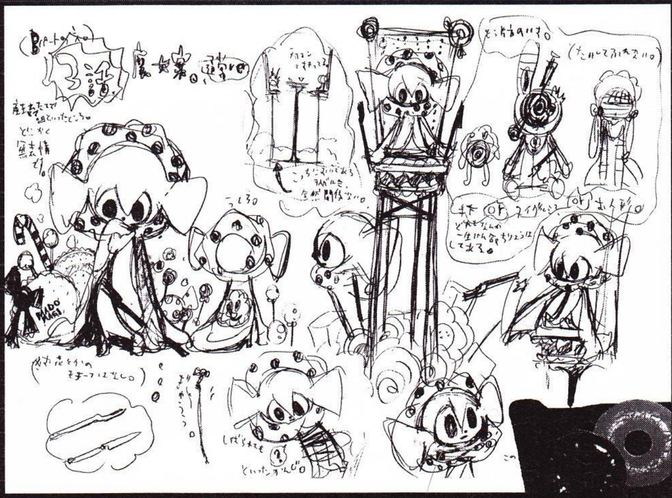

3話手下
ちっさいのが たくさん チコチコ してる。
常にワシャワシャ うごいている。

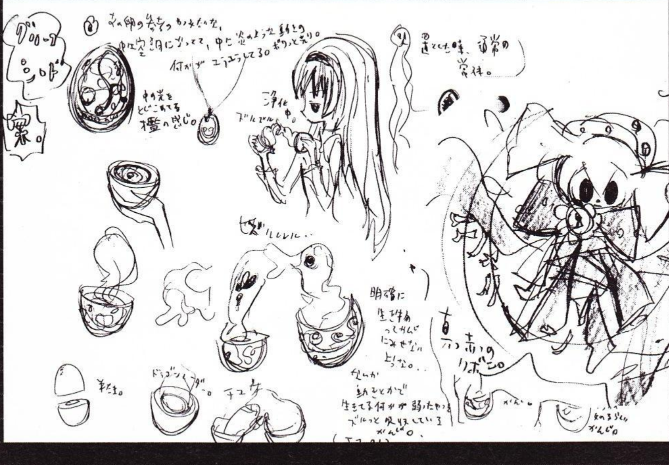

C. 183
SHAFT
C. 217
C. 213 Book
Book
CG
C. 213 BG
Book
ケーキのガケ。
スポンジ
クリーム
C. 218
BG
注射器
手術カーテン風

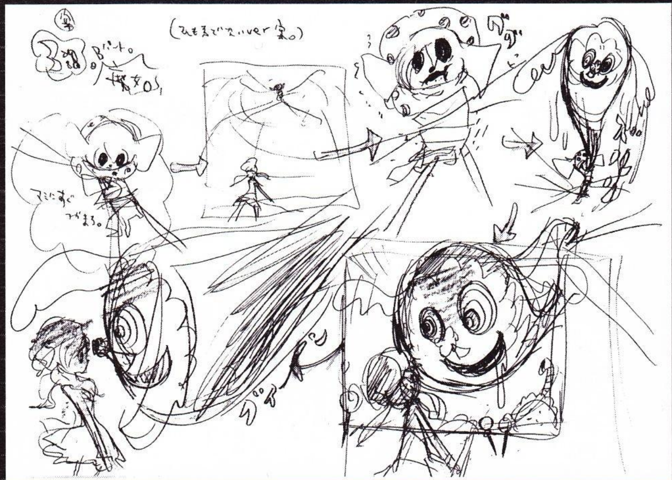
↑回転しているのは
手術台のランプ。
レイアウト上では
「イヌカレー」とあるが、
最終的に美術さんが制作。

**#03_魔女結界内
イヌカレー
通路単独カットの
背景レイアウト**


3話 迷路案。
Part
Scene
手術中
ものの かげに かくれる。
迷路内 ダミーのドア たくさん。
今回は さやか達の おかげで 本物のドア すぐわかる。

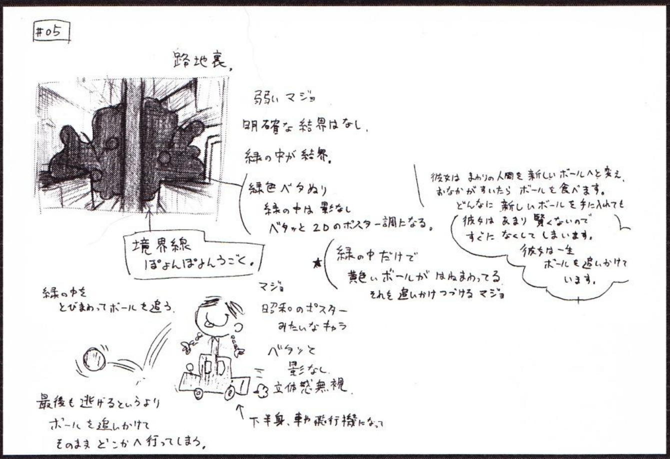

3話 魔女案。
とにかく 無表情 です。
うしろ。
MADO MAGI
しばられても ? といったかんじ。

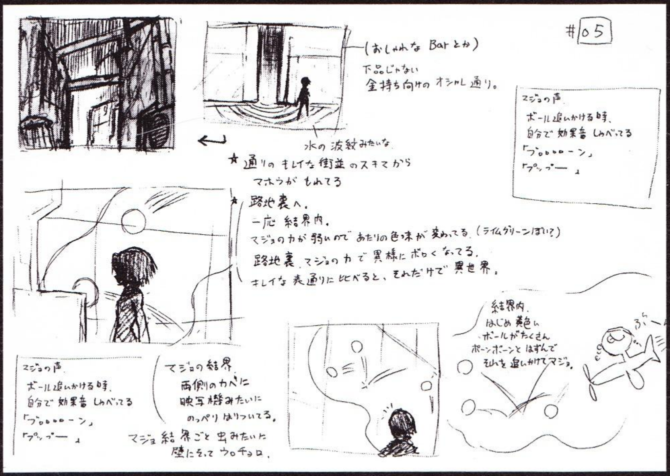

案。
中の光を とじこめてる 檻の感じ。
浄化中。
ズルズル
明確に 生き物 ってカンジ にみせない 様な。。
赤いリボン。
チュチュ
ドラゴン
半たま。


案
3話 Bパート。
（ひもまでないver案。）

第5話

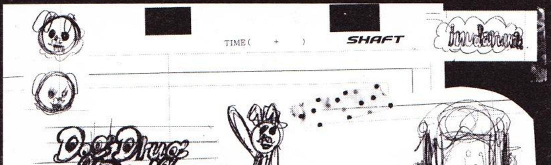
落書きの魔女の手下が、どんな性格なのかのイメージも書かれている。

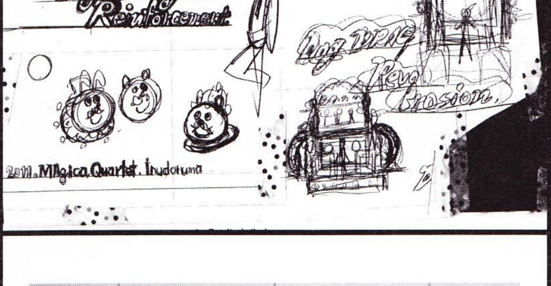

#05
路地裏。
弱いマジョ
明確な結界はなし。
緑の中が結界。
緑色ベタぬり
緑の中は影なし
ベタッと2Dのポスター調となる。
境界線
ぽよんぽよんうごく。
★緑の中だけで
黄色いボールがはねまわってる
それを追いかけつづけるマジョ
彼女はまわりの人間を新しいボールへと変え、
おなかがすいたらボールを食べます。
どんなに新しいボールを手に入れても
彼女はあまり賢くないので
すぐになくしてしまいます。
彼女は一生
ボールを追いかけています。
緑の中を
とびまわってボールを追う。
マジョ
昭和のポスター
みたいなキャラ
ベタッと
影なし
立体感無視
下半身、車や飛行機になって
最後も逃げるというより
ボールを追いかけて
そのままどこかへ行ってしまう。


#05
（おしゃれなBarとか）
下品じゃない
金持ち向けのオシャレ通り。
水の波紋みたいな
★通りのキレイな街並のスキマから
マホウがもれてる
★路地裏へ。
一応結界内。
マジョの力が弱いのであたりの色味が変わってる（ライムグリーンぽい？）
路地裏マジョの力で異様にボロくなってる。
キレイな表通りに比べると、それだけで異世界。
マジョの声
ボール追いかける時、
自分で効果音しゃべってる
「ブooooーン」
「プップー」
マジョの結界
両側のカベに
映写機みたいに
のっぺりはりついてる。
マジョ結界ごと出みたいに
壁にそってウロチョロ。
結界内、
はじめ黄色い
ボールがたくさん
ボーンボーンとはずんで
それを追いかけてマジョ。
ぶーん

第6話

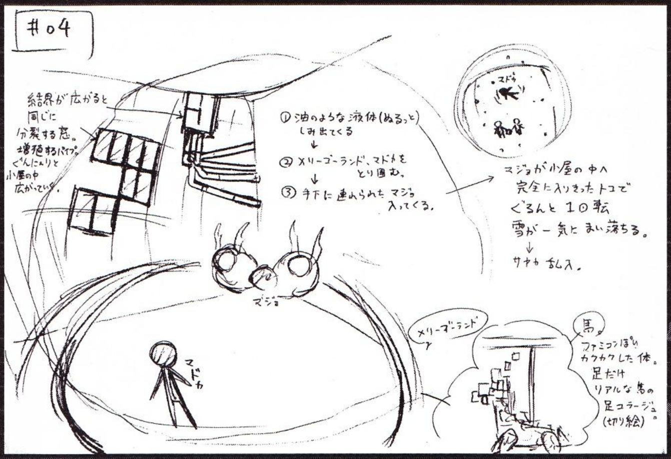
魔女や異空間以外のラフ画も紹介。
これはゲームセンターのダンスゲームのデザイン。

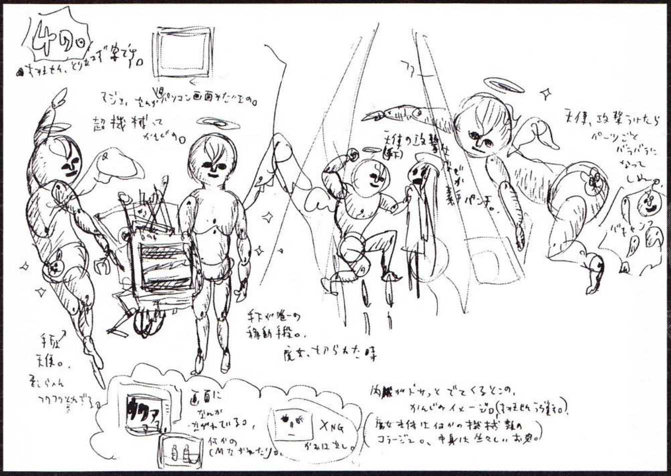

TIME（ + ）
SHAFT
inudaruma
Dog-Drug Reinforcement
Dog DRUG Rev Erosion.
2011. Magica Quartet. Inudaruma

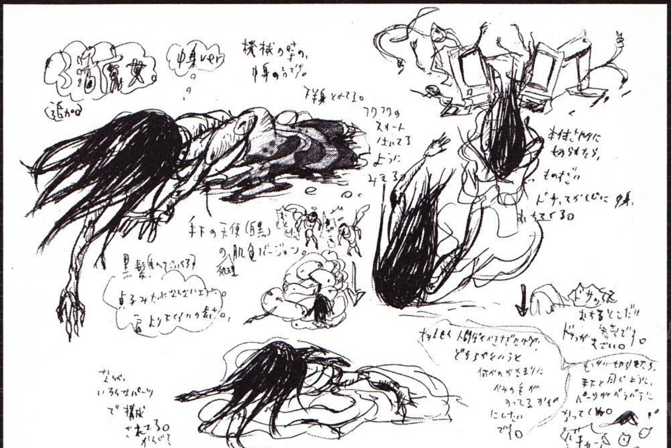

Dog-Drug Reinforcement
2
1
3

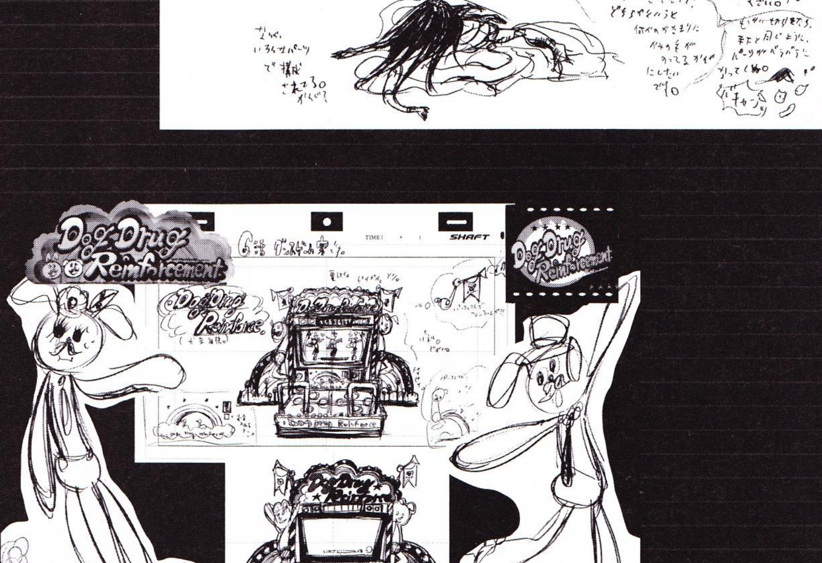
第4話

ハコの魔女は、さやかに倒された後の描写についてのイメージもある。


#04
結界が広がると
同じに
分裂する窓。
増殖するパイプ。
ぐんにゃりと
小屋の中
広がっていく。
①油のような液体（ぬるっと）
しみ出てくる
②メリーゴーランド、マドカを
とり囲む。
③手下に連れられたマジョ
入ってくる。
マドカ
マジョが小屋の中へ
完全に入りきったトコで
ぐるんと1回転
雪が一気にまい落ちる。
サヤカ乱入。
マジョ
マドカ
メリーゴーランド
馬。
ファミコンぽい
カクカクした体。
足だけ
リアルな馬の
足コラージュ
（切り絵）。

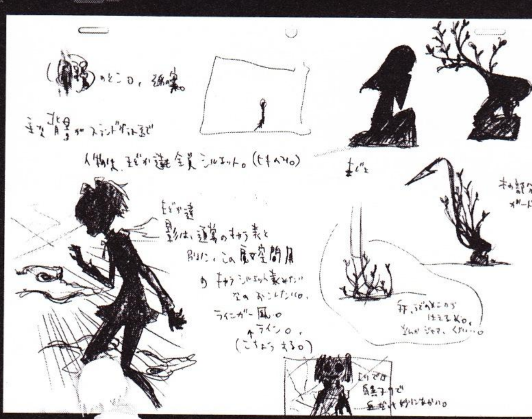

4話
マジョ、なんかパソコン画面みたいなもの。
超機械って
かんじの。
天使の攻撃
マジョが
素手パンチ。
天使、攻撃うけたら
パーツごと
バラバラに
なってしまう。
バキャン
手下が唯一の
移動手段。
魔女、きられた時
手足
天使。
画面に
なんか
ながれてる。
何かの
CMながれたり。
XNG
内臓がドサッとでてくるとこの、
かんじのイメージ。
魔女本体はほかの機械類の
コラージュ。中身は生々しい肉。


3話魔女。
追加
中身ver
機械の中の、
中身のです。
下半身とれてる。
フワフワの
スカート
はいてる
ように
みえる。
本体きられた時に
ものすごい
ドサッて感じに
おちてくる。
手下の天使（白黒）
の肌色バージョン。
黒髪
ドサッ
おちるとこだけ
ドサッがでかい。
もっかいきられたら
手下と同じように
パーツがバラバラに
なってく。
バキャン
いろんなパーツ
で構成
されてる。

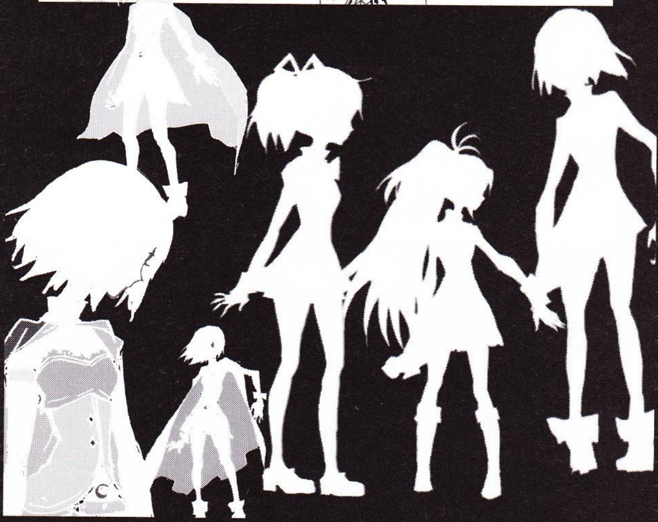

Dog-Drug Reinforcement
6話 ダンス筐体案です。
TIME（ + ）
SHAFT
Dog-Drug Reinforcement
Dog Drug Reinforce.
Dog Drug Reinforce
Dog-Drug Reinforcement

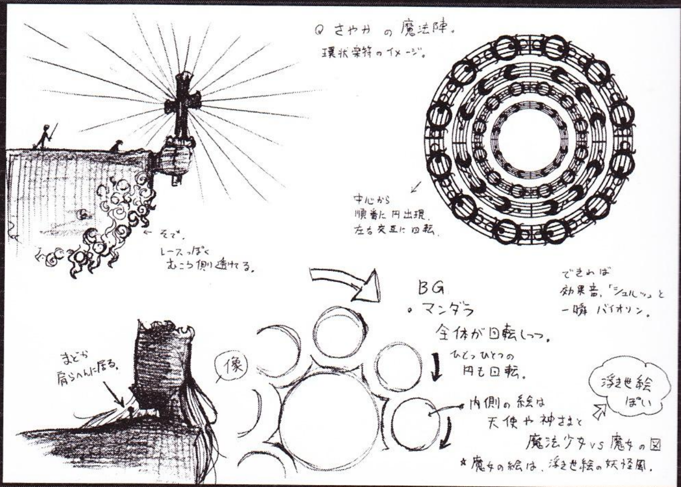
第7話

黒いシルエットで戦闘場面を描くことは、この案の段階から想定されていたようだ。

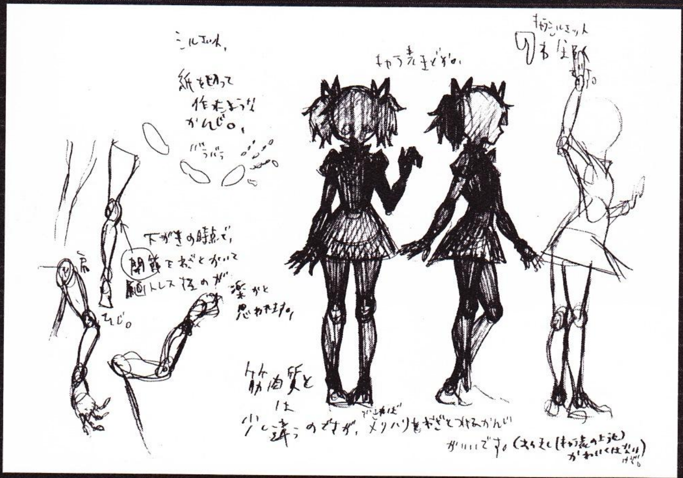


のところ、絵案。
主な背景がステンドグラスまで
人物は、まどか達も全員シルエット。
まどか達
影は、通常のキャラ表と
別に、この魔女空間用
の キャラシルエット表みたいな
のあるといいな。
ライニガー風。
↑ライン。
(こちょうする。)
まどか
木の部分で
ガード。
なんか ジャマ、くさい…。
白だけ 妙にながい。

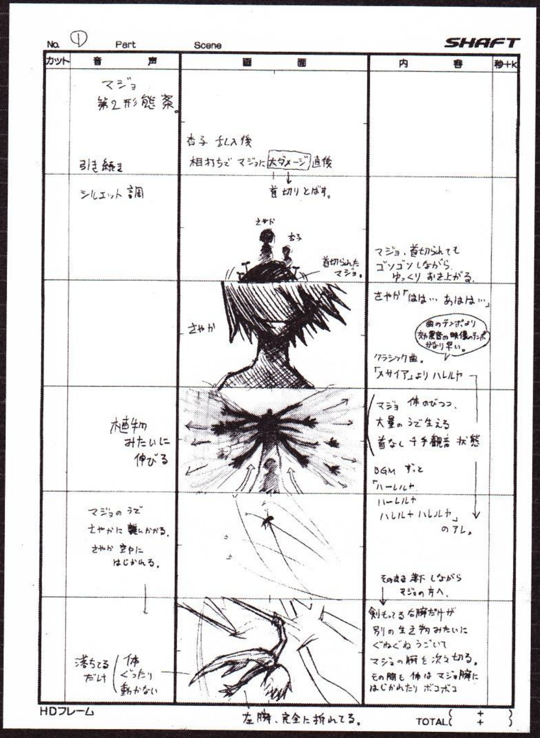




Q さやか の 魔法陣。
環状楽符のイメージ。
中心から
順番に 円出現、
左右 交互に 回転。
← そで。
レースっぽく
むこう側透けてる。
まどか
肩らへんに居る。
像
BG
・マンダラ
全体が回転しつつ。
ひとつひとつの
円も回転。
できれば
効果音、「シュルッ」と
一瞬 バイオリン。
浮き世絵
ぽい
内側の絵は
天使や神さまと
魔法少女 vs 魔女の図
☆魔女の絵は、浮き世絵の妖怪風。



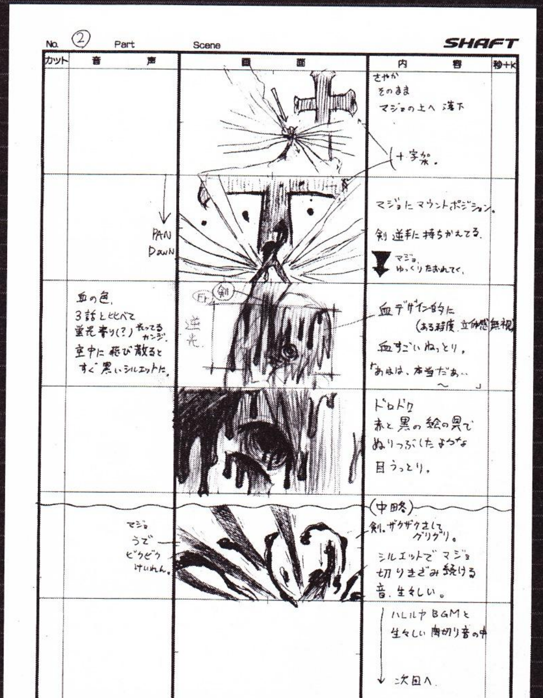
シルエット、
紙を切って
作ったような
かんじ。
バラバラ
キャラ表まとめ
キャラシルエット
全部
下がきの時点で、
関節をわざとかいて
細いトレス線のが
楽かと
思われます。
肩
ひじ。
筋肉質とは
少し違うのですが、メリハリを(できれば)わざとつけるかんじ
がいいです。



No. ①　Part　Scene　SHAFT

カット	音声	画面	内容	秒+K
	マジョ 第2形態案。 引き続き	杏子 乱入後 相討ちで マジョに 大ダメージ 直後		
	シルエット調	首切りとばす。 さやか 杏子 首切られた マジョ。	マジョ、首切られても ゴソゴソしながら ゆっくり 起き上がる。	
		さやか	さやか「はは… あはは…」 曲のテンポより 効果音の映像のテンポ かなり早い。 クラシック曲。 「メサイア」より ハレルヤ	
	植物 みたいに 伸びる		マジョ 体のびつつ、 大量のうで生える 首なし 千手観音 状態 BGM ずっと 「ハーレルヤ ハーレルヤ ハレルヤ ハレルヤ」 のアレ。	
	マジョのうで さやかに 襲いかかる。 さやか 空中に はじかれる。		そのまま 落下しながら マジョの方へ。	
	落ちてる だけ 体 ぐったり 動かない		剣もってる右腕だけが 別の生き物みたいに ぐねぐね うごいて マジョの腕を次々切る。 その間も 体は マジョ腕に はじかれたり ボコボコ	

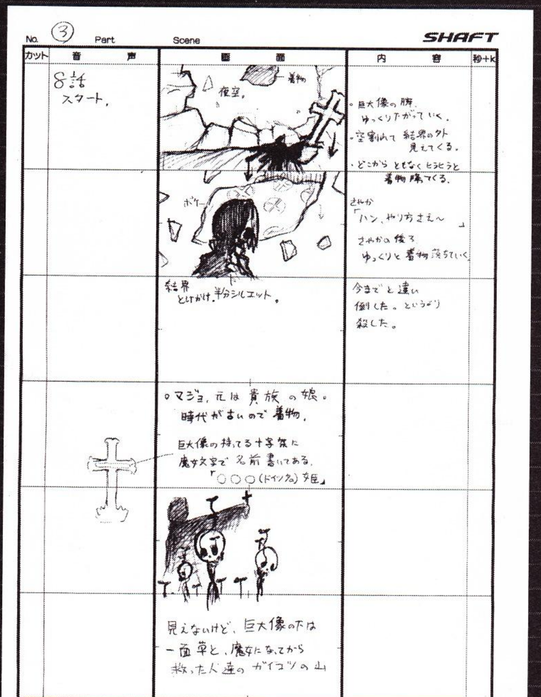
HDフレーム　左腕、完全に折れてる。　TOTAL(+)



No. ②　Part　Scene　SHAFT

カット	音声	画面	内容	秒+K
			さやか そのまま マジョの上へ 落下 十字架。	
	PAN DOWN		マジョにマウントポジション。 剣 逆手に 持ちかえてる。 マジョ、ゆっくり たおれてく。	
	血の色、 3話と比べて 蛍光寄り(?) 光ってるカンジ。 空中に 飛び散ると すぐ 黒いシルエットに。	剣 Fr 逆光	血デザイン的に (ある程度 立体感無視) 血すごい ねっとり。 「あはは、本当だあ…〜」	
			ドロドロ 赤と黒の 絵の具で ぬりつぶしたような 目うっとり。	
			(中略)	
	マジョ うで ピクピク けいれん。		剣、ザクザクさして グリグリ。 シルエットで マジョ 切りきざみ 続ける 音、生々しい。	
			ハレルヤ BGMと 生々しい 肉切り音の中 次回へ	

HDフレーム　TOTAL(+)



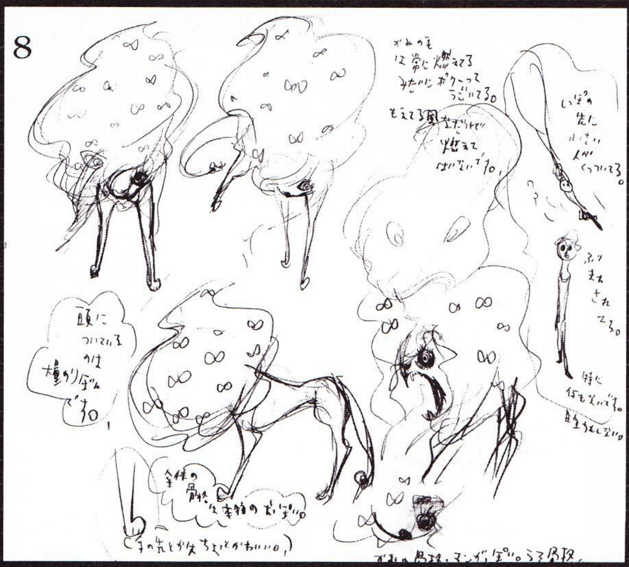
No. ③　Part　Scene　SHAFT

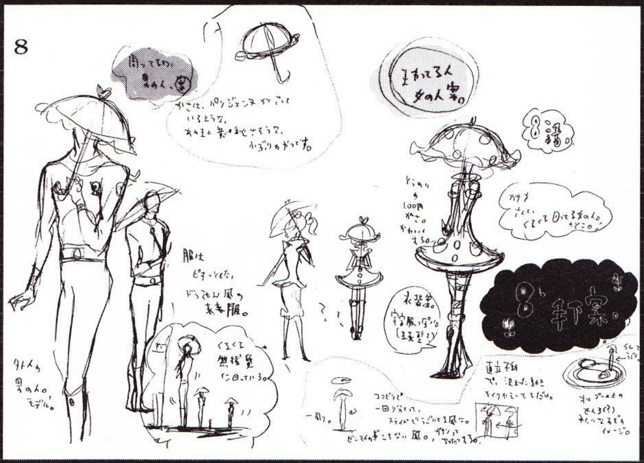
カット	音声	画面	内容	秒+K
	8話 スタート。	夜空。 着物	・巨大像の腕、 ゆっくり下がっていく。 ・空割れて 結界の外 見えてくる。 ・どこからともなく ヒラヒラと 着物 降ってくる。	
		ボケー	さやか 「ハン、やりぃさえ〜」 さやかの後ろ ゆっくりと 着物 落ちていく。	
		結界 とけかけ。半分シルエット。	今までと違い 倒した。というより 殺した。	
		・マジョ、元は 貴族 の娘。 時代が 古いので 着物。 巨大像の持ってる十字架に 魔女文字で 名前書いてある。 「○○○(ドイツ名)姫」		
		見えないけど、巨大像の下は 一面 草と、魔女になってから 救った人達の ガイコツの 山		

HDフレーム　TOTAL(+)

第8話

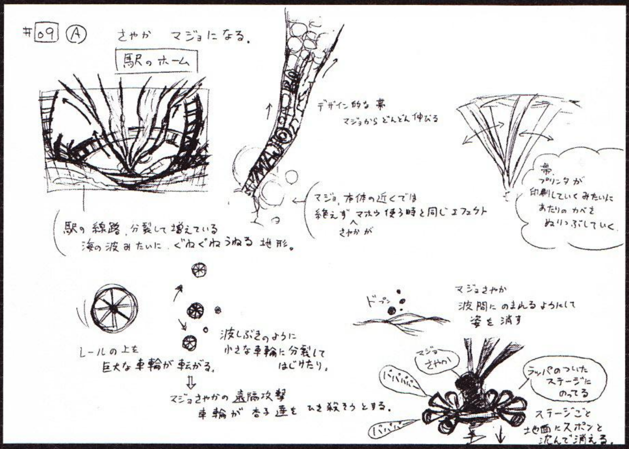
犬の魔女の手下たち。実際の映像では粘土で作られていた。

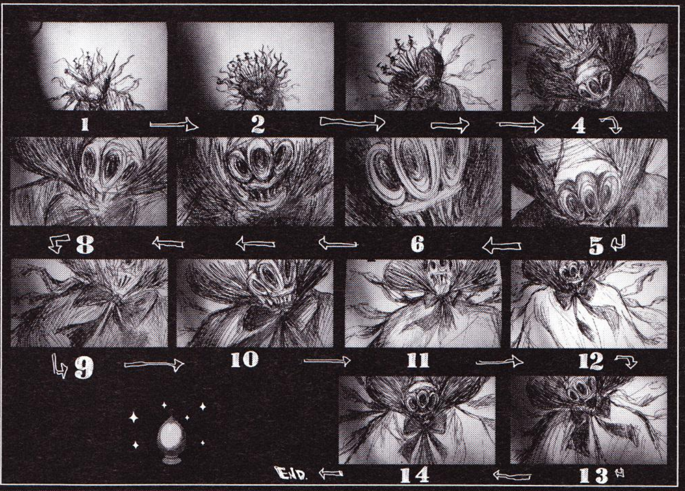

8
かみのも
は常に燃えてる
みたいにボケーって
うごいてる。
もえてる風をだけで
燃えて
はいないでね。
いぬの
先に
小さい
人が
くっついてる。
ふり
まわ
され
てる。
特に
何もないです。
頭に
ついてるのは
煙がり系
です。
全体の骨格は本物の犬っぽい。
(手の先とかちょっとかわいい。)

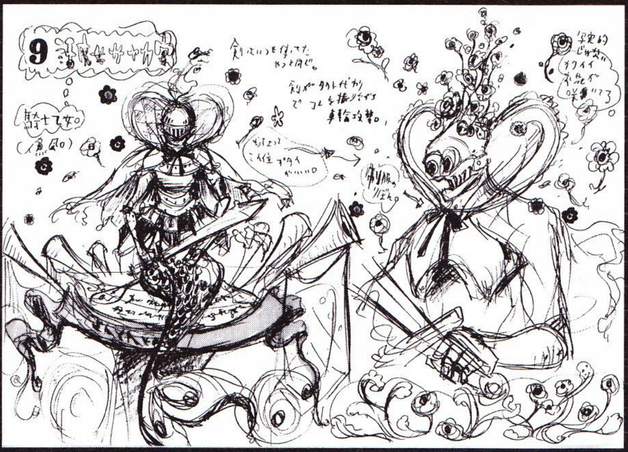

8
周ってる男の人案
かさは、パリジェンヌがさしているような、
あんまり意味なさそうで、
小ぶりなかさです。
まわってる人
女の人案。
8話。
服は
ピチっとした
ドラえもん風の
未来服。
タトメの
男の人。
モデル。
くるくる
無機質
に回っている。
とらわり
の
100円
かさ。
かわいくする。
衣装案。
宇宙服っぽい
(未来型?)
カサを
さして
くるくる回ってる女の人。
8話手下案。
直立不動
で、決まった動き
をくりかえしてるだけ。
一周り。
コマどりで
一回り分とって、
スライドでうごいてる風に。
ゼンマイのぎこちない風。
オルゴールの
にんぎょう(?)
みたいなるまず
イメージ。

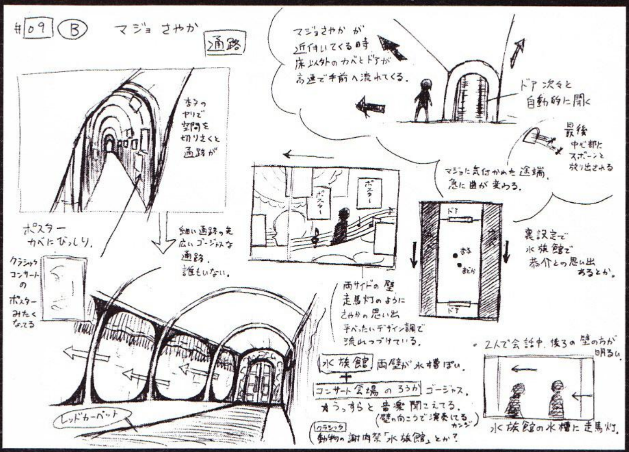
第9話

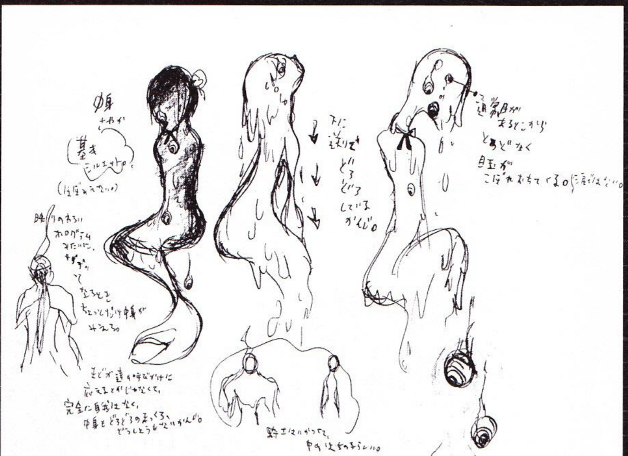
本編では登場しなかったが、魔女化したさやかの鎧の中身についても、アイデアが描かれている。

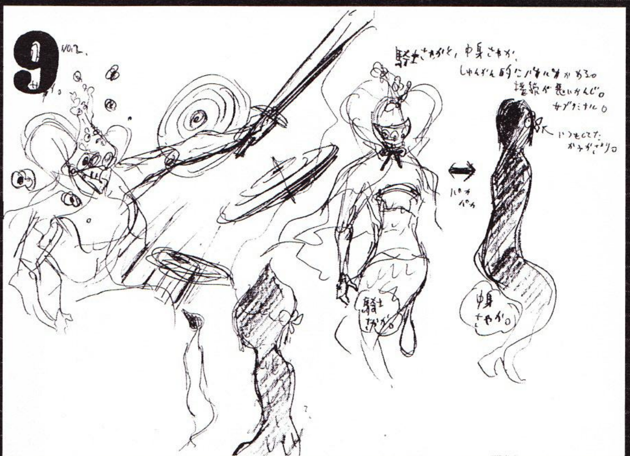

#09 Ⓐ さやか マジョになる。
駅のホーム
デザイン的な帯
マジョからどんどん伸びる
マジョ、本体の近くでは
絶えず さやかが マホウ使う時と同じエフェクト
帯、
プリンタが
印刷していくみたいに
あたりのカベを
ぬりつぶしていく。
駅の線路、分裂して増えている
海の波みたいに、ぐねぐねうねる地形。
レールの上を
巨大な車輪が転がる。
波しぶきのように
小さな車輪に分裂して
はじけたり。
マジョさやかの遠隔攻撃
車輪が杏子達をひき殺そうとする。
ドプン
マジョさやか
波間にのまれるようにして
姿を消す
マジョさやか!
パパパー
ラッパのついた
ステージに
のってる
ステージごと
地面にスポンと
沈んで消える。


1
2
4
5
6
8
9
10
11
12
13
14
END.


9
騎士で女。
(人魚風)
剣はいつも使ってた
やつと同じ。
剣がタクト代わり
でコレを振りかざす
車輪攻撃。
制服の
リボン。
写実的
じゃない
カワイイ
お花が
咲いてる

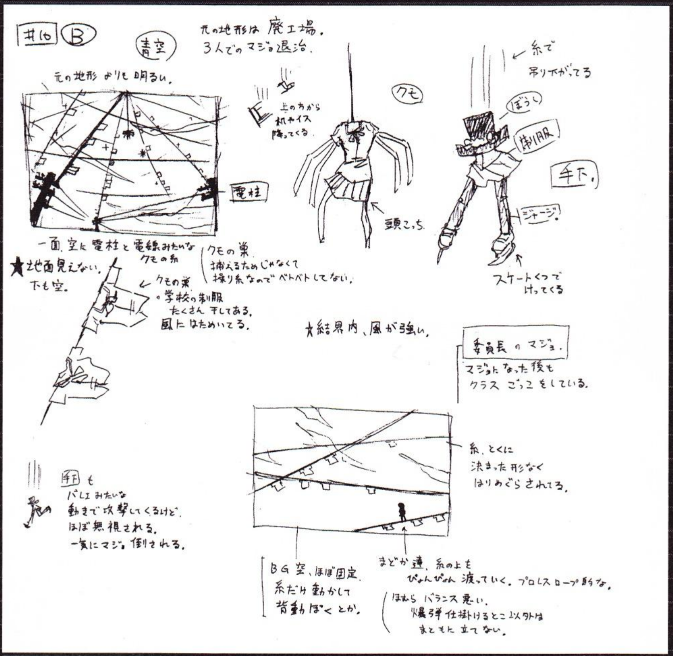

#09 Ⓑ マジョさやか
通路
マジョさやかが
近付いてくる時
床以外のカベとドアが
高速で手前へ流れてくる。
ドア次々と
自動的に開く
杏子の
ヤリで
空間を
切りさくと
通路が
最後
中心部に
スポーンと
放り出される
マジョに気付かれた途端、
急に曲が変わる。
ポスター
カベにびっしり。
細い通路の先
広いゴージャスな
通路。
誰もいない。
クラシック
コンサート
の
ポスター
みたく
なってる
ポスター
ドア
杏子
まどか
裏設定で
水族館で
恭介との思い出
あるとか。
両サイドの壁
走馬灯のように
さやかの思い出
平べったいデザイン調で
流れつづけている。
・2人で会話中、後ろの壁の方が明るい。
水族館 両壁が水槽ぽい。
+
コンサート会場のろうか ゴージャス。
うっすらと音楽聞こえてる。
(壁の向こうで演奏してるカンジ)
クラシック
動物の謝肉祭「水族館」とか?
水族館の水槽に走馬灯。
レッドカーペット

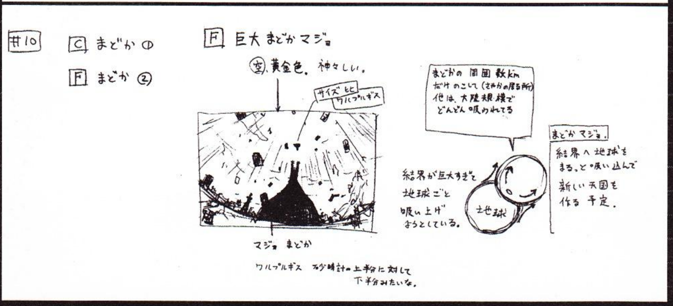

中身
基本
シルエット。
下に
流れで
どろ
どろ
している
かんじ。
通常目が
あるとこから
とめどなく
目玉が
こぼれおちてくる。
映りのわるい
ホログラムみたいに、
ザザッ
て
なるとき
ちょっとだけ中身が
みえる。
完全に自我はなく、
中身もどろどろのまっくろ、
どうしようもないかんじ。

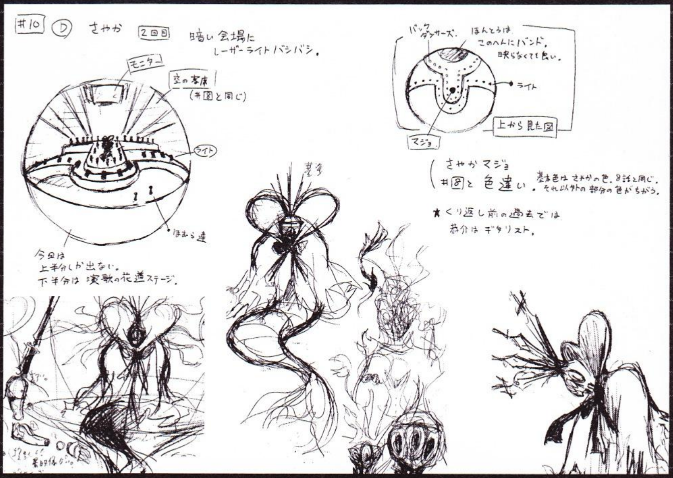

9
No.2.
騎士さやかと、中身さやか。
しゅんかん的にパカパカある。
接続が悪いかんじ。
パカ
パカ
騎士
さやか。
中身
さやか。

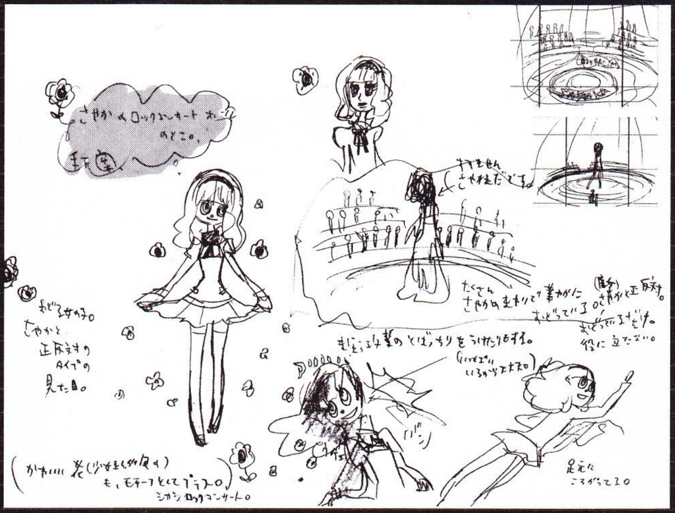
第10話

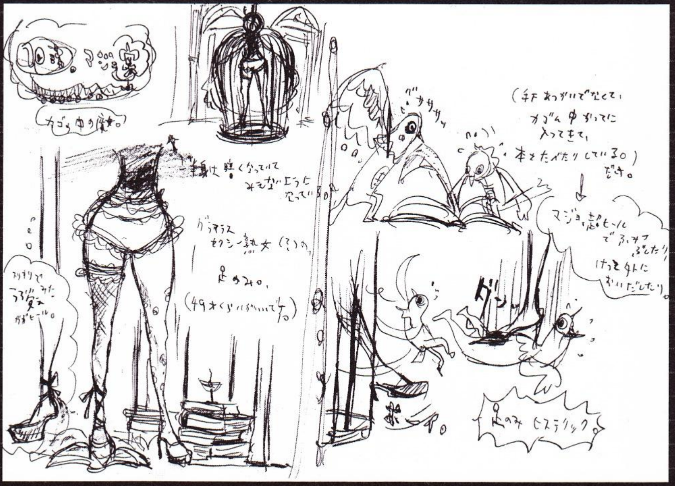
第10話には、新たな魔女が何体も登場するため、つくられた資料も他と比べて多めになっている。

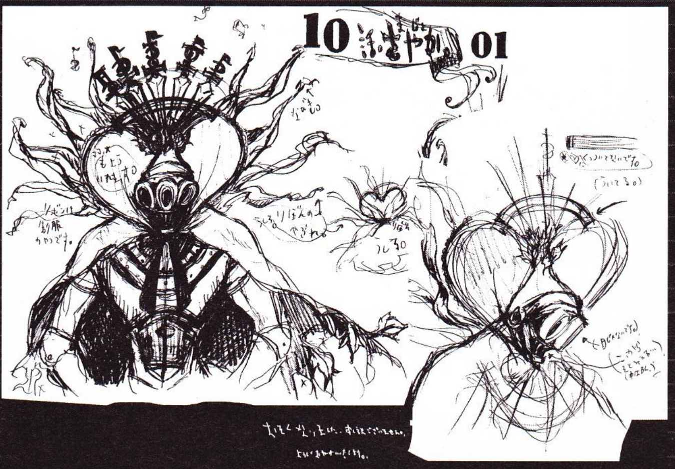

#10 B
青空
元の地形は 廃工場。
3人でのマジョ退治。
元の地形 よりも 明るい。
電柱
一面、空に電柱と電線みたいなクモの糸
★地面見えない。
下も空。
クモの巣
・学校の制服
たくさん 干してある。
風にはためいてる。
クモの巣
捕えるためじゃなくて
操り糸なので ベトベトしてない。
上の方から
机サイズ
降ってくる
クモ
頭こっち。
糸で
吊り下がってる
ぼうし
制服
手下。
ジャージ。
スケートくつで
けってくる
★結界内、風が強い。
委員長 の マジョ。
マジョになった後も
クラス ごっこ をしている。
糸、とくに
決まった形なく
はりめぐらされてる。
手下 も
バレエみたいな
動きで攻撃してくるけど、
ほぼ無視される。
一気にマジョ倒される。
BG 空、ほぼ固定。
糸だけ動かして
背動ぽくとか。
まどか達、糸の上も
ぴょんぴょん 渡っていく。プロレスロープ的な。
ほむら バランス悪い。
爆弾仕掛けるとこ以外は
まともに 立てない。


#10
C まどか ①
F まどか ②
F 巨大まどかマジョ
空、黄金色。神々しい。
サイズ比
ワルプルギス
マジョ まどか
まどかの 周囲 数km
だけ のこして（さやかの居る所）
他は、大陸規模で
どんどん 吸われてる
結界が巨大すぎて
地球ごと
吸い上げ
ようとしている。
地球
まどか マジョ。
結界へ 地球を
まるっと 吸い込んで
新しい天国を
作る 予定。
ワルプルギス 砂時計の上半分に対して
下半分みたいな。

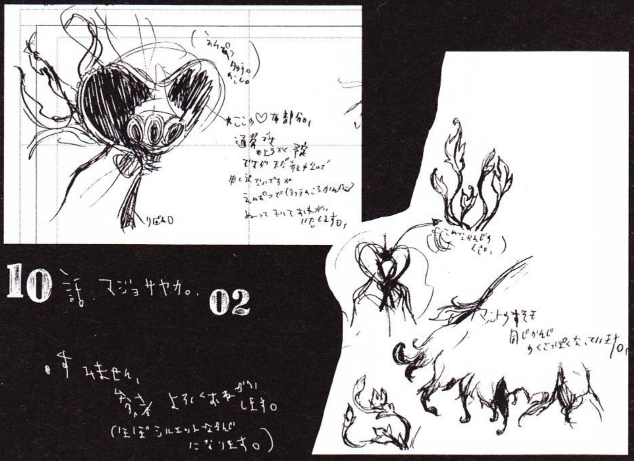

#10 D さやか 2回目
暗い会場に
レーザーライトバシバシ。
モニター
空の客席
（#8と同じ）
ライト
ほむら達
今回は
上半分しか出ない。
下半分は 演歌の花道ステージ。
バックダンサーズ。
ほんとうは
このへんにバンド。
映らなくても良い。
ライト
マジョ
上から見た図
さやか マジョ
#8と 色違い。
基本色は さやかの色。8話と同じ。
それ以外の 部分の色がちがう。
★くり返し前の過去では
恭介は ギタリスト。


さやかのロックコンサートのとこ。
手下案
すみません
さやか様だです
おどる女の子。
さやかと
正反対の
タイプの
見た目。
たくさん
さやかの周りで華やかに
おどってる。
（意外）
さやかと正反対。
おどってるだけ。
役に立たない。
まほうで攻撃のとばっちりをうけたりもする。
（かわいそうに
いろんな大打撃）
足元に
ころがってる。
（かわいい 花（少女まんが風の）
も、モチーフとしてプラス。
シカシ ロックコンサート。


10話 マジョ案
カゴの中の魔女。
上半身は暗くなっていて
みえないようになってる。
グラマラス
セクシー熟女（？）の
足のみ。
（49才くらいのイメージです）
ガガヒール。
グサササッ
（手下 あつかいではなくて
オゴん中 勝手に
入ってきて、
本をたべたりしている。）
だけ。
マジョ、超ヒールで ふみつぶしたり
けって外に
おいだしたり。
ダンッ
ポーイ。
足のみ ヒステリック。


10話さやか 01
リボンは
制服のやつです。
リボンの上
やぶれ。
リボン
ゆれる。
★♡くっついてないです。
（ういてる。）

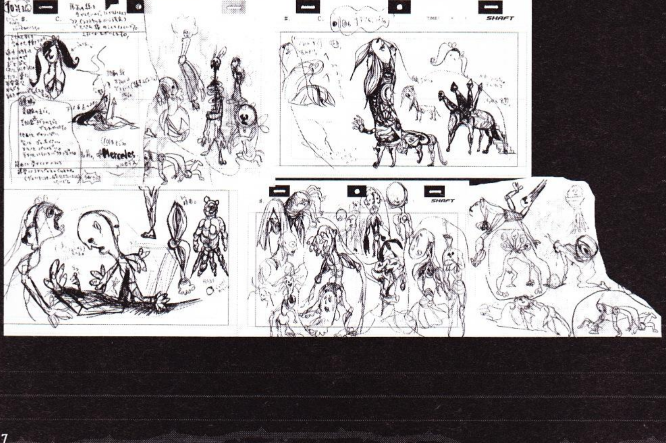
たいへん遅くなりました。申し訳ございません。
よろしくおねがいします。


★ここの♡な部分、
通常ですと
りぼん
これなかんじです。
マントのすそも
同じかんじ
トゲっぽくなっています。

10話 マジョサヤカ。02

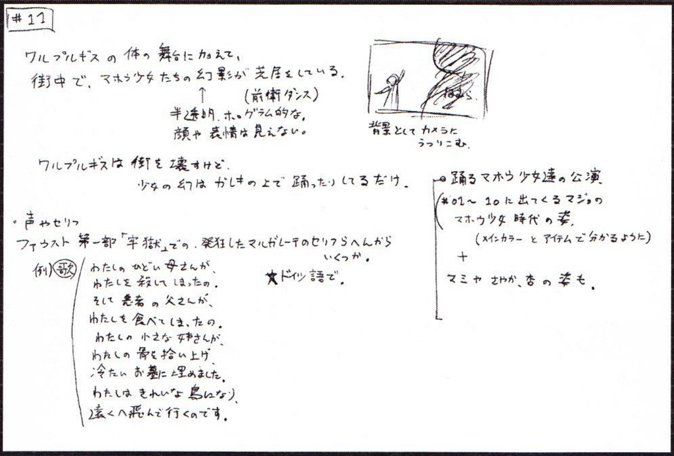
すみません、
参考 よろしくおねがいします。
（ほぼシルエットなかんじ
になります。）

10話 手下さんこう。


SHAFT
SHAFT
Mercedes

第11話

ワルプルギスの夜を迎え撃つほむらの攻撃は、
「ピタホムスイッチ」と名付けられている。



#11

ワルプルギスの体の舞台に加えて、
街中で、マホウ少女たちの幻影が芝居をしている。
↑　（前衛ダンス）
半透明、ホログラム的な。
顔や表情は見えない。

背景として カメラに うつりこむ。

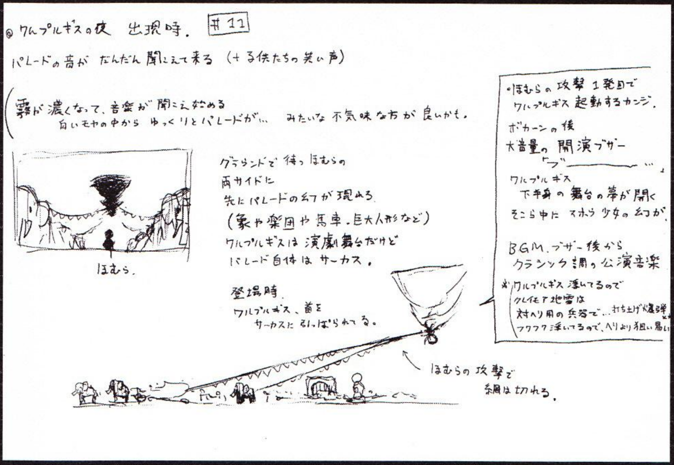
ワルプルギスは街を壊すけど、
少女の幻は がしきの上で 踊ったりしてるだけ。

・声やセリフ
ファウスト第一部「牢獄」での、発狂したマルガレーテのセリフらへんから いくつか。

例）歌／
わたしのひどい母さんが、
わたしを殺してしまったの。
そして悪者の父さんが、
わたしを食べてしまったの。
わたしの小さな妹さんが、
わたしの骨を拾い上げ、
冷たいお墓に埋めました。
わたしはきれいな鳥になり、
遠くへ飛んで行くのです。

★ドイツ語で。

・踊るマホウ少女達の公演
#01〜10に出てくるマジョの
マホウ少女時代の姿。
（メインカラーとアイテムで分かるように）
＋
マミ や さやか、杏 の姿も。



◎ワルプルギスの夜 出現時。 #11

パレードの音が だんだん聞こえて来る（＋子供たちの笑い声）

（霧が濃くなって、音楽が聞こえ始める
白いモヤの中から ゆっくりとパレードが… みたいな不気味な方が良いかも。

ほむら。

グラウンドで待つほむらの
両サイドに
先にパレードの幻が現れる
（象や楽団や馬車、巨大人形など）
ワルプルギスは演劇舞台だけど
パレード自体は サーカス。

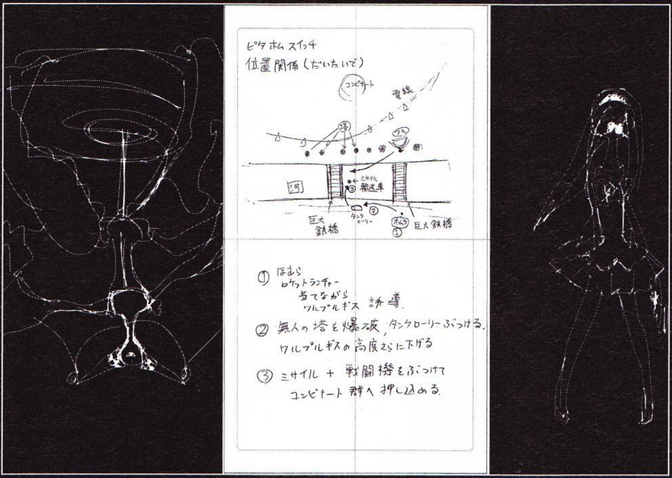
登場時、
ワルプルギス、首を
サーカスに引っぱられてる。

ほむらの攻撃で
綱は切れる。

・ほむらの攻撃 1発目で
ワルプルギス 起動するカンジ。
ボカーンの後
大音量の 開演ブザー
「ブ―――…」
ワルプルギス
下半身の舞台の幕が開く
そこら中に マホウ少女の幻が。

BGM、ブザー後から
クラシック調の公演音楽

※ワルプルギス 浮いてるので
クレイモア地雷は
対ヘリ用の兵器で… 打ち上げ爆弾とか
フワフワ浮いてるので、ヘリより狙い易い

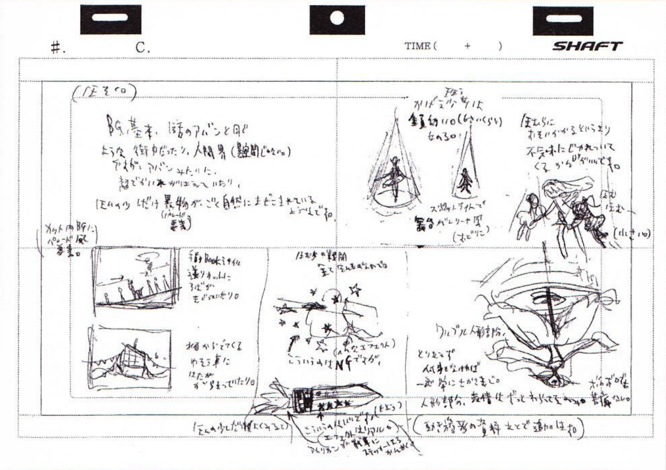


ピタホムスイッチ
位置関係（だいたいで）

① ほむら
ロケットランチャー
当てながら
ワルプルギス 誘導。

② 無人の塔を爆破、タンクローリーぶつける。
ワルプルギスの高度さらに下げる

③ ミサイル ＋ 戦闘機をぶつけて
コンビナート群へ 押し込める。



（ほそく）

BG基本、3話のアバンと同じ
ような 街中だったり、人間界（結界じゃない）
やはり、アバンみたいに、
超でかい木が生えていたり、
ほんの少しだけ異物がごく自然にまぎこまれている ようなで。
（パレード要素）

カット内BGに パレード風要素。

踊る ガイコツ少女は
鐘の中（小さいくらい）
入ってる。
スポットライトで
舞台バレリーナ風
（ぼやけに）

ほむらに
まとわりつくというより
不気味にじゃれついて
くるかんじで。
ほむ
ほむ〜
（小さい）

ほむらの戦闘
全て…

（いろんなエフェクト）
こういうのはNGです。

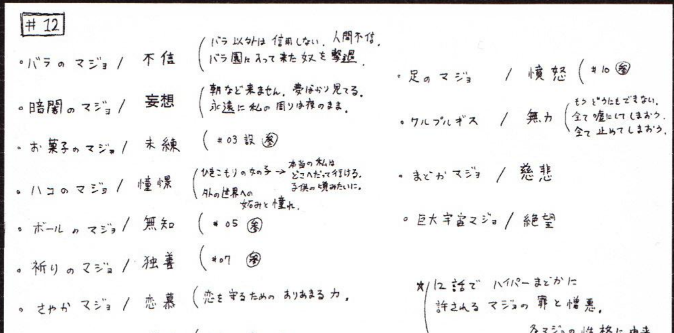
ワルプル人形部分。
とりあえず
何事もなければ
一定…
人形部分、表情はずっと…

ほんの少しだけ大きくすると
こういうのはリアル
エフェクトはリアルに
アメリカンが戦車に ステッカー貼る かんじ

（動き演出の資料 あとで追加します）

第12話

まどかのグリーフシードから生まれた巨大な魔女は、
「誰でもないマジョ」だとのこと。

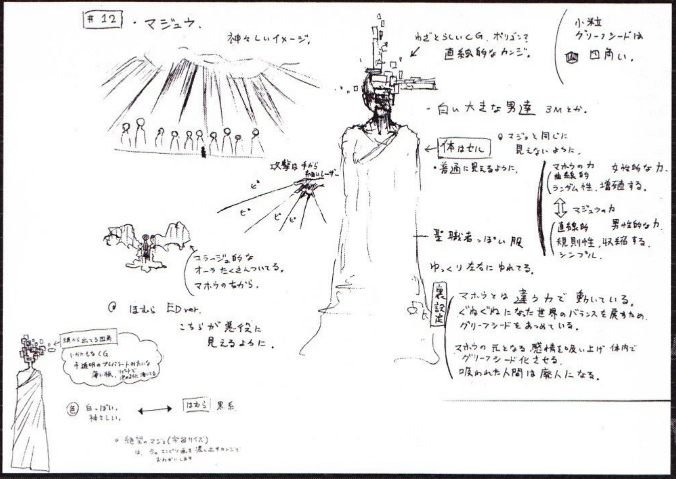


#12

・バラのマジョ／不信（バラ以外は信用しない。人間不信。バラ園に入って来た奴を撃退。
・暗闇のマジョ／妄想（朝など来ません。夢ばかり見てる。永遠に私の周りは夜のまま。
・お菓子のマジョ／未練（#03 設㊫
・ハコのマジョ／憧憬（ひきこもりの女の子 → 本当の私は どこへだって行ける。子供の頃みたいに。外の世界への妬みと憧れ。
・ボールのマジョ／無知（#05 ㊫
・祈りのマジョ／独善（#07 ㊫
・さやかマジョ／恋慕（恋を守るための ありあまる力。
・イヌのマジョ／渇望（他人から愛されたい。
・芸術家のマジョ／虚栄（#10 ㊫
・空のマジョ／傍観（マジョもマホウも関係ない。見なかったことにする。私は学園生活をエンジョイしたいだけ。

・足のマジョ／憤怒（#10 ㊫
・ワルプルギス／無力（もうどうにもできない。全て嘘にしてしまおう。全て止めてしまおう。
・まどかマジョ／慈悲
・巨大宇宙マジョ／絶望

★／12話で ハイパーまどかに
許されるマジョの罪と憎悪。
各マジョの性格に由来。
・エフェクトの出方にも影響？
「ほむらのマホウ／背徳
（時間のルール違反）



#12 ・マジュウ。

神々しいイメージ。

わざとらしいCG、ポリゴン？
直線的なカンジ。

小粒
グリーフシードは
四 四角い。

・白い大きな男達 3Mとか。

攻撃は手から
細いレーザー
ビ
ビ
ビ
ビ

体はセル ◎マジョと同じに 見えないように。
・普通に見えるように。

マホウの力 女性的な力。
曲線的
ランダム性、増殖する。
⇕ マジュウの力
直線的 男性的な力。
規則性、収縮する。
シンプル。

聖職者っぽい服

コラージュ的な
オーラたくさんついてる。
マホウのちから。

ゆっくり左右にゆれてる。

裏設定
マホウとは違う力で動いている。
ぐねぐねになった世界のバランスを戻すため
グリーフシードをあつめている。

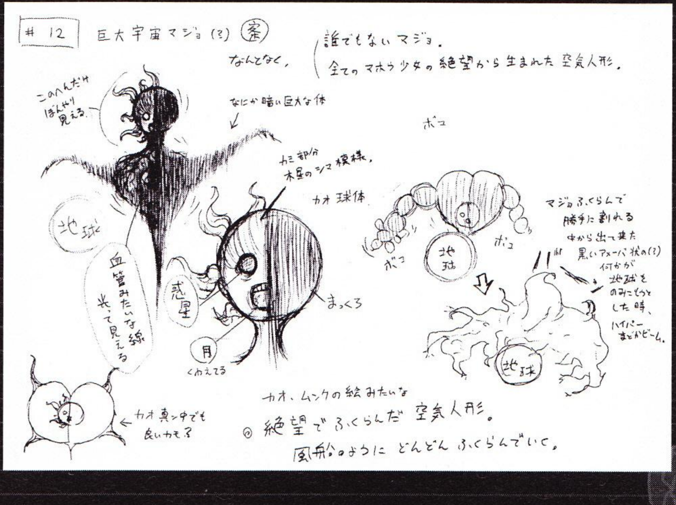
マホウの元となる感情を吸い上げ 体内で
グリーフシード化させる。
吸われた人間は廃人になる。

◎ ほむら EDver.
こちらが悪役に
見えるように。

頭から出てる四角
いかにもなCG
半透明のプレパラートみたいな
薄い板、リピートで泡のように湧いてる

㊧ 白っぽい、神々しい。 ←→ ほむら 黒系

◦ 絶望のマジョ（宇宙サイズ）
は、今のエンピツ画を濃く出すカンジで
おねがいします



#12 巨大宇宙マジョ（?）㊫

なんとなく、
誰でもないマジョ。
全てのマホウ少女の絶望から生まれた空気人形。

このへんだけ
ぼんやり
見える。

なにか暗い巨大な体

カミ部分
木星のシマ模様。

カオ 球体

地球

血管みたいな線
光って見える

惑星

まっくろ

月
くわえてる

ボコ
ボコ
ボコ
地球

マジョふくらんで
勝手に割れる
中から出て来た
黒いアメーバ状の（?）
何かが
地球を
のみこもうと
した時、
ハイパー
まどかビーム。

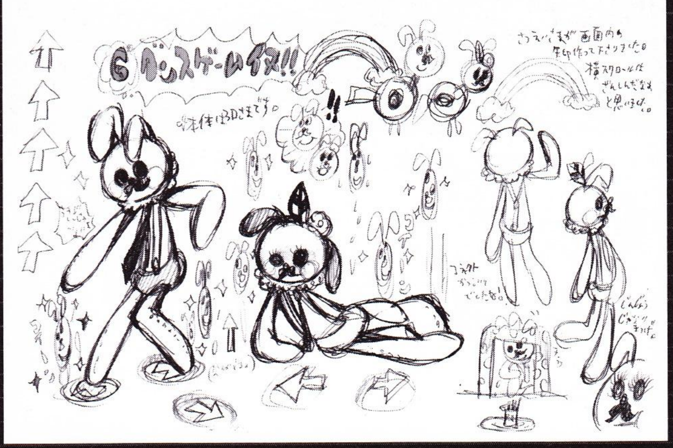
地球

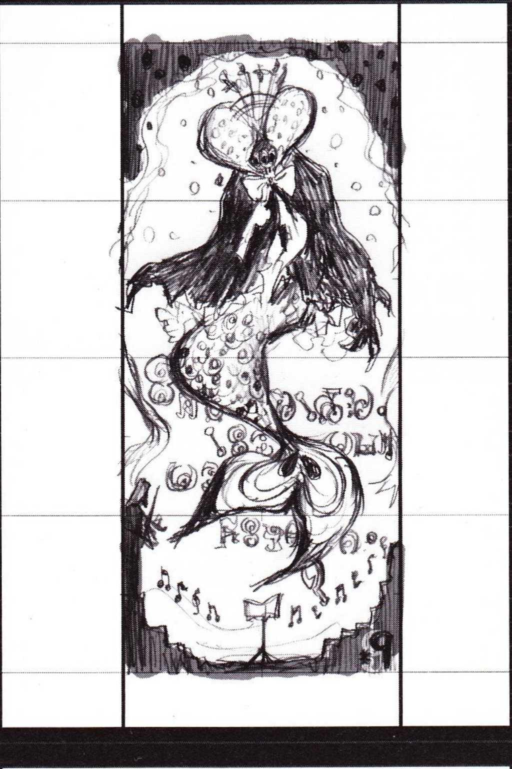
カオ真ン中でも
良いかも？

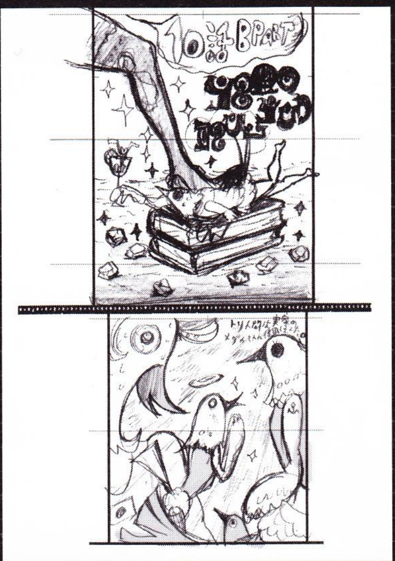
カオ、ムンクの絵みたいな
◎ 絶望でふくらんだ 空気人形。
風船のように どんどん ふくらんでいく。

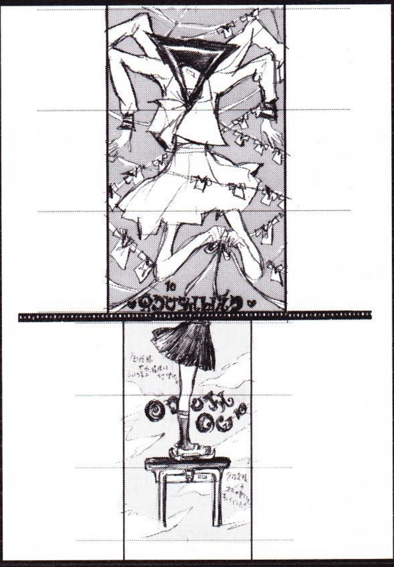
その他

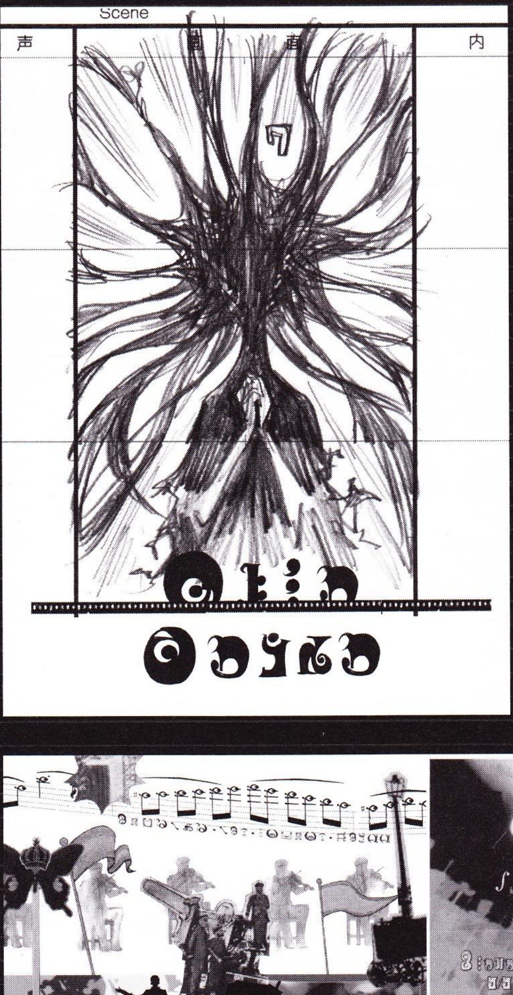
魔女や使い魔の全般的な資料やイメージ画。
グリーフシードの案などもある。

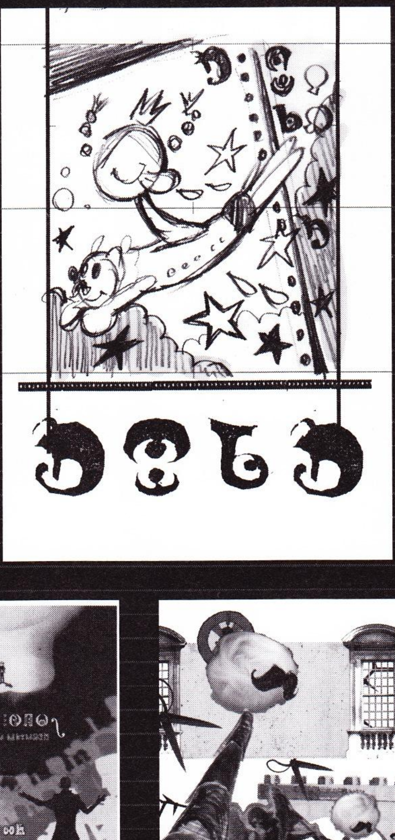

6 ダンスゲームイヌ!!
本体は3Dさまです。
さつえいさまが画面内の矢印作って下さりました。横スクロールはざんしんだなぁと思いました。

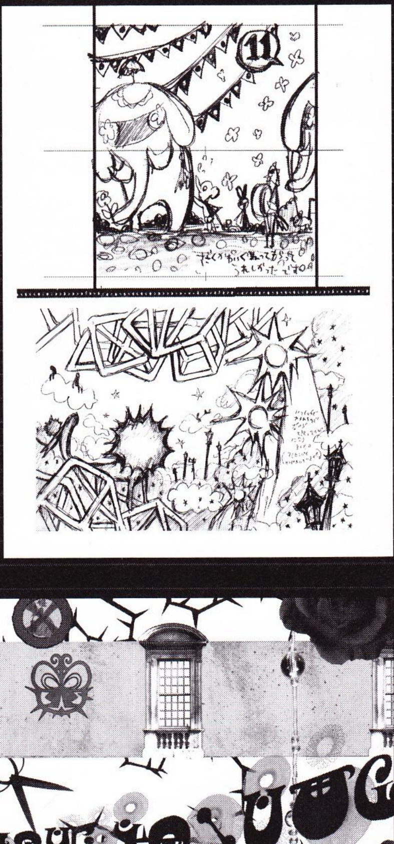


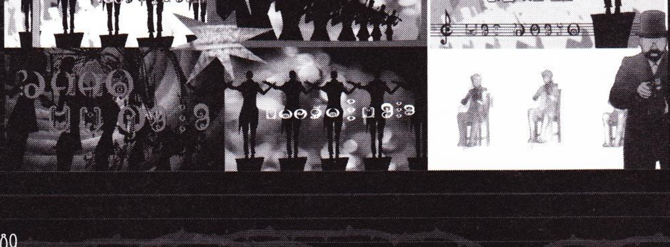


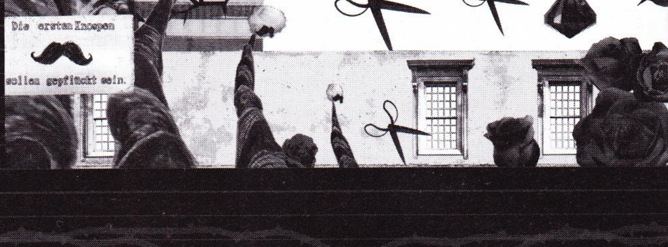


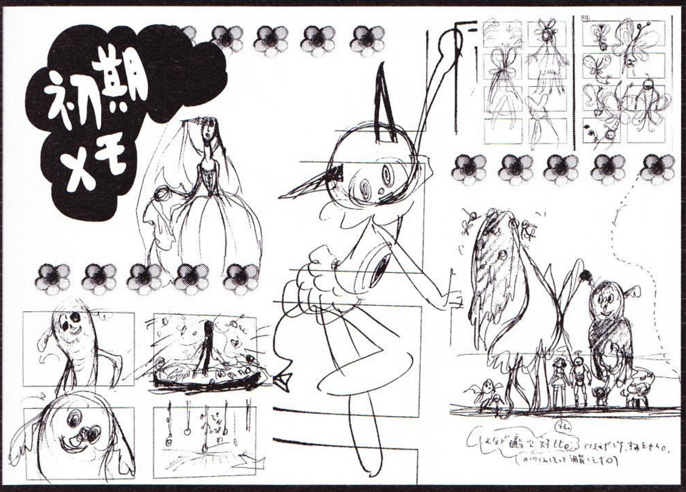


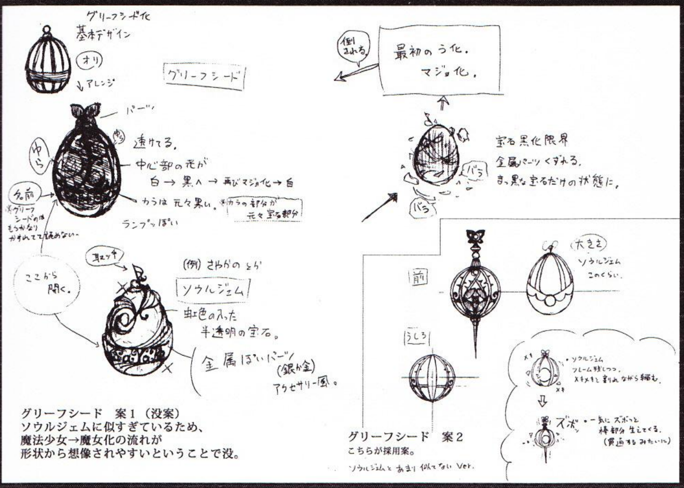






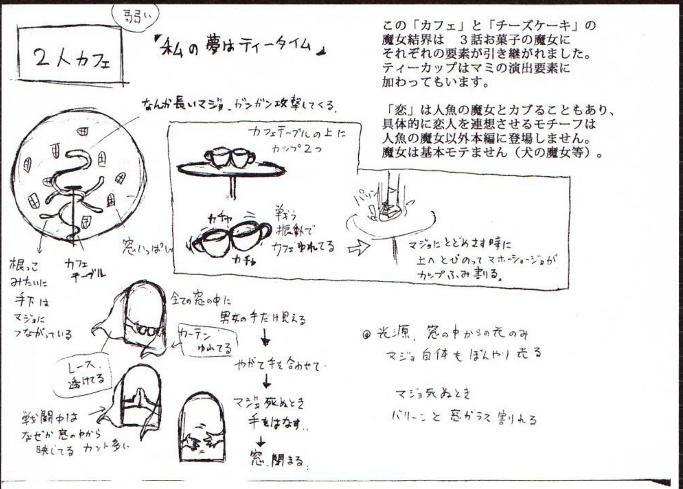

Die ersten Knospen
sollen gepflückt sein.


初期メモ
（など適当に対比e）とりあえずで下。すみません。
（のりでみてもっと補足します）


グリーフシード化
基本デザイン
オリ
アレンジ
グリーフシード
パーツ
ゆら
ゆら
透けてる。
中心部の花が
白→黒へ→再びマジョ化→白
名前
※グリーフシードのは もうかなりかすれてて読めない。
カラは元々黒い。
※カラの部分が元々宝石部分
ランプっぽい
取っ手
ここから開く。
（例）さやかのとか
ソウルジェム
虹色の入った半透明の宝石。
金属ぽいパーツ（銀か金）
アクセサリー風。
倒される。
最初のう化。
マジョ化。
宝石黒化限界
金属パーツくずれる。
まっ黒な宝石だけの状態に。
バラ
バラ
前
うしろ
大きさ
ソウルジェムこのくらい。
メキ
メキ
・ソウルジェムフレーム残しつつ、メキメキと割れながら縮む。
ズボッ
・一気にズボっと棒部分生えてくる。（貫通するみたいに）
ソウルジェムとあまり似てないVer.

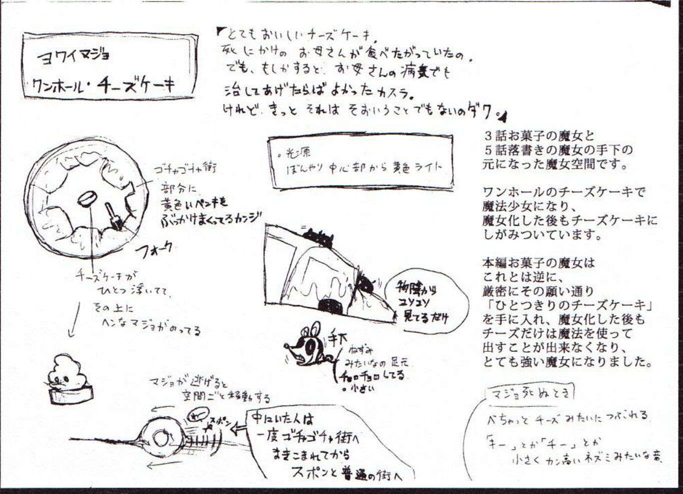
グリーフシード　案１（没案）
ソウルジェムに似すぎているため、
魔法少女→魔女化の流れが
形状から想像されやすいということで没。

グリーフシード　案２
こちらが採用案。


弱い
２人カフェ
『私の夢はティータイム』
なんか長いマジョ、ガンガン攻撃してくる。
根っこみたいに手下はマジョにつながっている
カフェテーブル
窓いっぱい
カフェテーブルの上にカップ２つ
カチャ
カチャ
戦う振動でカフェゆれてる
パリン
マジョにとどめさす時に上へとびのってマホーショージョがカップふみ割る。
全ての窓の中に男女の手だけ見える
カーテンゆれてる
レース、透けてる
やがて手を合わせて
マジョ死ぬとき手をはなす…
窓、閉まる。
戦闘中はなぜか窓の中から映してるカット多い
◎光源、窓の中からの光のみ
マジョ自体もぼんやり光る
マジョ死ぬとき
バリーンと窓ガラス割れる

この「カフェ」と「チーズケーキ」の
魔女結界は　３話お菓子の魔女に
それぞれの要素が引き継がれました。
ティーカップはマミの演出要素に
加わってもいます。

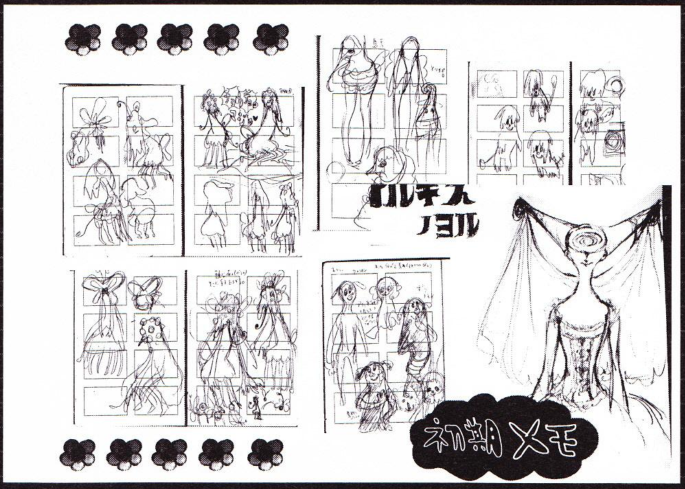
「恋」は人魚の魔女とカブることもあり、
具体的に恋人を連想させるモチーフは
人魚の魔女以外本編に登場しません。
魔女は基本モテません（犬の魔女等）。

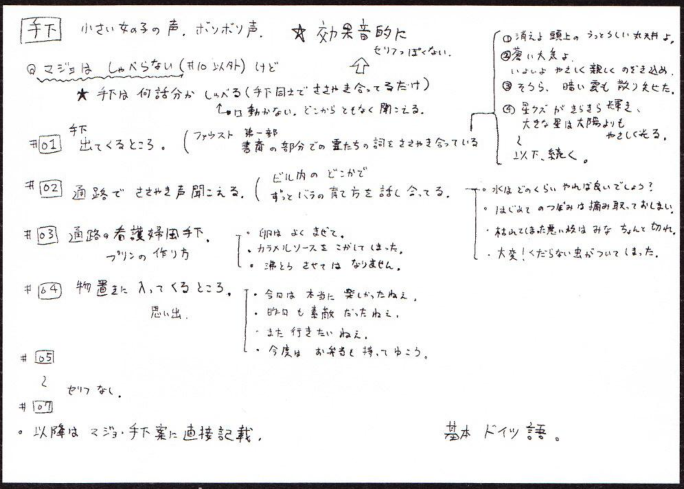

ヨワイマジョ
ワンホール・チーズケーキ
『とてもおいしいチーズケーキ。
死にかけのお母さんが食べたがっていたの。
でも、もしかすると、お母さんの病気でも
治してあげたらばよかったカスラ。
けれど、きっとそれはそおいうことでもないのダワ。』
ゴチャゴチャ街
部分に黄色いペンキをぶっかけまくってるカンジ
フォーク
チーズケーキがひとつ浮いてて、
その上にヘンなマジョがのってる
・光源
ぼんやり中心部から黄色ライト
物陰からコソコソ見てるだけ
手下
ねずみみたいなの足元チョロチョロしてる
・小さい
マジョが逃げると空間ごと移動する
スポン
中にいた人は一度ゴチャゴチャ街へまきこまれてからスポンと普通の街へ
マジョ死ぬとき
べちゃっとチーズみたいにつぶれる
「キー」とか「チー」とか
小さくカン高いネズミみたいな音

３話お菓子の魔女と
５話落書きの魔女の手下の
元になった魔女空間です。

ワンホールのチーズケーキで
魔法少女になり、
魔女化した後もチーズケーキに
しがみついています。

本編お菓子の魔女は
これとは逆に、
厳密にその願い通り
「ひとつきりのチーズケーキ」
を手に入れ、魔女化した後も
チーズだけは魔法を使って
出すことが出来なくなり、
とても強い魔女になりました。


オルキス
ノヨル
初期メモ



手下　小さい女の子の声、ボソボソ声。　☆効果音的に
セリフっぽくない。

◎マジョはしゃべらない（#10以外）けど
★手下は何話分かしゃべる（手下同士でささやき合ってるだけ）
口は動かない。どこからともなく聞こえる。

#01　手下出てくるところ。（ファウスト第一部　書斎の部分での霊たちの詞をささやき合っている
- ①消えよ頭上のうっとうしい丸天井よ。
- ②蒼い大気よ、いよいよやさしく親しくのぞき込め。
- ③そうら、暗い雲も散り失せた。
- ④星クズがきらきら輝き、大きな星は太陽よりもやさしく光る。
- 〜以下、続く。

#02　通路でささやき声聞こえる。（ビル内のどこかで ずっとバラの育て方を話し合ってる。
- 水はどのくらいやれば良いでしょう？
- はじめてのつぼみは摘み取っておしまい。
- 枯れてしまった悪い枝はみなちゃんと切れ。
- 大変！くだらない虫がついてしまった。

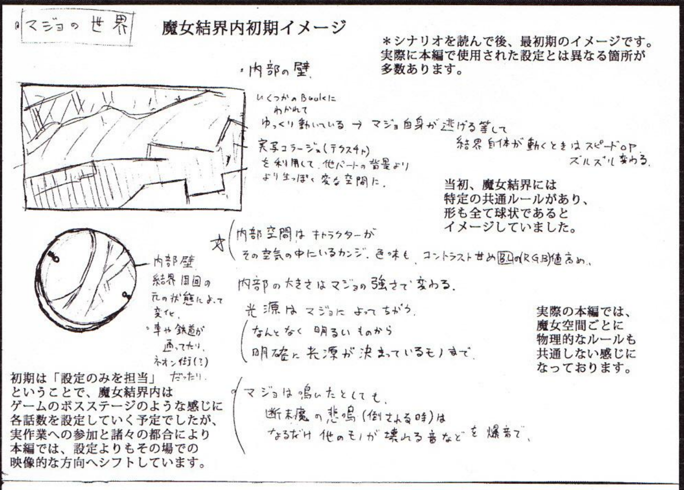
#03　通路の看護婦風手下。プリンの作り方
- 卵はよくまぜて。
- カラメルソースをこがしてしまった。
- 沸とうさせてはなりません。

#04　物置きに入ってくるところ。思い出。
- 今日は本当に楽しかったねえ。
- 昨日も素敵だったねえ。
- また行きたいねえ。
- 今度はお弁当も持ってゆこう。

#05
〜　セリフなし。
#07

・以降はマジョ・手下案に直接記載。

基本ドイツ語。


マジョの世界
・内部の壁。
いくつかのBlockにわかれてゆっくり動いている→マジョ自身が逃げる等して
結界自体が動くときはスピードUPズルズルし変わる。
実写コラージュ（テクスチャ）を利用して、他パートの背景より
より生っぽく変な空間に。
☆（内部空間はキャラクターがその空気の中にいるカンジ。色味も、コントラスト甘めBLの（RGB）値高め。
内部壁
結界周囲の元の状態によって変化。
・車や鉄道が通ってたり、ネオン街（？）だったり。
内部の大きさはマジョの強さで変わる。
光源はマジョによってちがう。
（なんとなく明るいものから
明確に光源が決まっているモノまで。
・マジョは鳴いたとしても、
断末魔の悲鳴（倒される時）は
なるだけ他のモノが壊れる音などを爆音で。

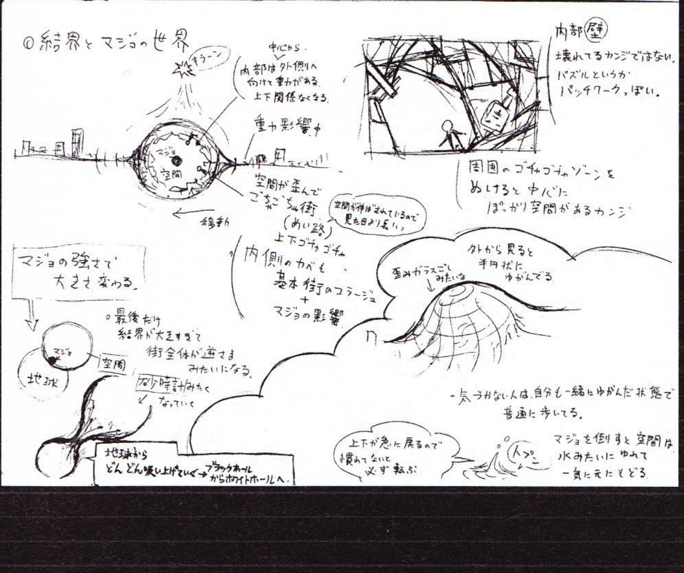
魔女結界内初期イメージ

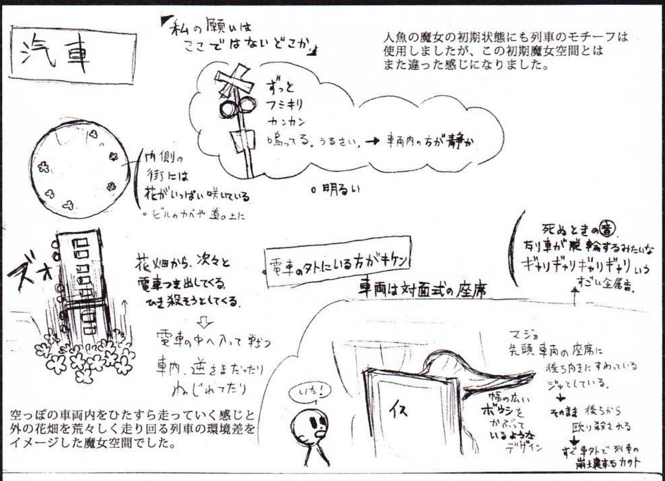
＊シナリオを読んで後、最初期のイメージです。
実際に本編で使用された設定とは異なる箇所が
多数あります。

当初、魔女結界には
特定の共通ルールがあり、
形も全て球状であると
イメージしていました。

実際の本編では、
魔女空間ごとに
物理的なルールも
共通しない感じに
なっております。

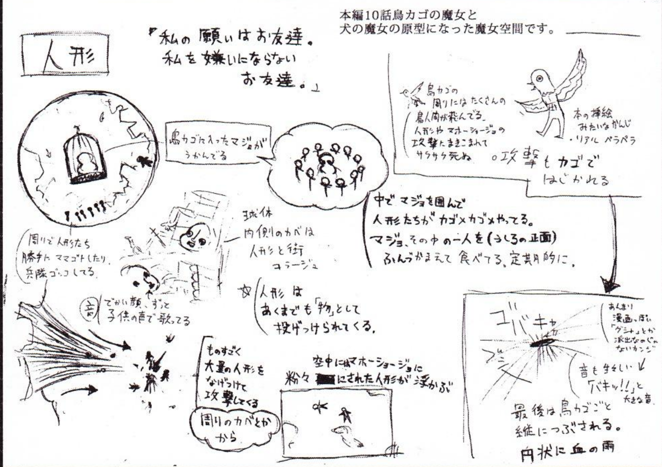
初期は「設定のみを担当」
ということで、魔女結界内は
ゲームのボスステージのような感じに
各話数を設定していく予定でしたが、
実作業への参加と諸々の都合により
本編では、設定よりもその場での
映像的な方向へシフトしています。


①結界とマジョの世界
キラーン
中心から
内部は外側へ向けて重力がある。上下関係なくなる。
重力影響中
マジョ
空間
空間が歪んでごちゃごちゃ街（めい路）
空間が伸ばされているので見た目より長い。
上下ゴチャゴチャ
移動
・内側のカベも基本街のコラージュ＋マジョの影響
マジョの強さで大きさ変わる。
・最後だけ結界が大きすぎて街全体が逆さまみたいになる。
マジョ
空間
地球
砂時計みたく
なっていく
地球からどんどん吸い上げていく→ブラックホールからホワイトホールへ。
内部壁
壊れてるカンジではない。パズルというかパッチワークっぽい。
周囲のゴチャゴチャゾーンをぬけると中心にぽっかり空間があるカンジ
外から見ると半円状にゆがんでる
歪みガラスごしみたいな
・気づかない人は、自分も一緒にゆがんだ状態で普通に歩いてる。
上下が急に戻るので慣れてないと必ず転ぶ
トンッ
マジョを倒すと空間は水みたいにゆれて一気に元にもどる

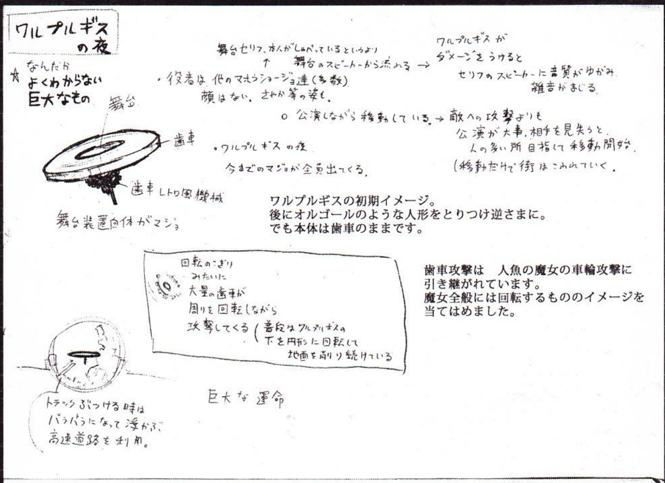

汽車
『私の願いは
ここではないどこか』
ずっと
フミキリ
カンカン
鳴ってる。うるさい。→ 車両内の方が静か
内側の
街には
花がいっぱい咲いている
。ビルのカベや道の上に
。明るい
ズオ
花畑から、次々と
電車つき出してくる。
ひき殺そうとしてくる。
⇩
電車の中へ入って逃げる
車内、逆さまだったり
ねじれてたり
電車の外にいる方がキケン
車両は対面式の座席
死ぬときの音
方り車が脱輪するみたいな
ギャリギャリギャリギャリいう
すごい金属音。
マジョ
先頭車両の座席に
後ろ向きにすわっている
ジッとしている。
↓
そのまま後ろから
殴り殺される
↓
すぐ車外で列車の
崩壊するカット
いた!
イス
幅の広い
ボウシを
かぶって
いるような
デザイン

人魚の魔女の初期状態にも列車のモチーフは使用しましたが、この初期魔女空間とはまた違った感じになりました。

空っぽの車両内をひたすら走っていく感じと外の花畑を荒々しく走り回る列車の環境差をイメージした魔女空間でした。

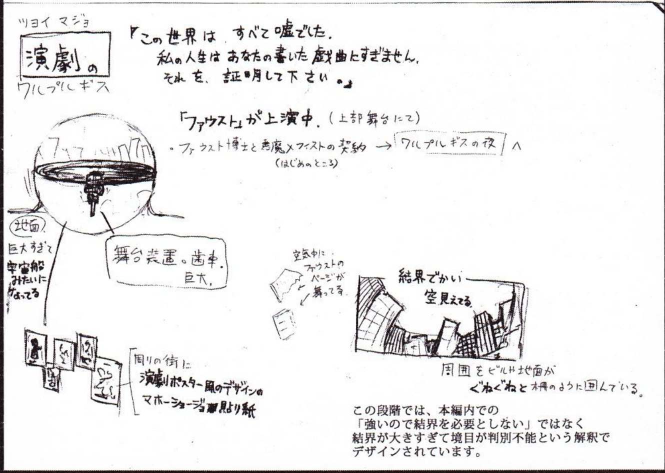

人形
『私の願いはお友達。
私を嫌いにならない
お友達。』
鳥カゴに入ったマジョが
うかんでる
鳥カゴの
周りにはたくさんの
鳥人間が飛んでる。
人形やマホーショージョの
攻撃にまきこまれて
サクサク死ぬ
本の挿絵
みたいなかんじ
・リアル ペラペラ
。攻撃もカゴで
はじかれる
中でマジョを囲んで
人形たちがカゴメカゴメやってる。
マジョ、その中の一人を(うしろの正面)
ふんづかまえて食べてる。定期的に。
球体
内側のカベは
人形と街
コラージュ
周りで人形たち
勝手にママゴトしたり
兵隊ごっこしてる。
音 でかい顔、ずっと
子供の声で歌ってる
☆人形は
あくまでも「物」として
投げつけられてくる。
ものすごく
大量の人形を
なげつけて
攻撃してくる
周りのカベとか
から
空中にはマホーショージョに
粉々[redacted]にされた人形が浮かぶ
ゴバキャ
ブシュ
あんまり
漫画っぽい
「グシャ」とか
派出なのじゃ
ないカンジ
音も生々しい
「バキッ!!」と
大きな音。
最後は鳥カゴごと
縦につぶされる。
円状に血の雨

本編10話鳥カゴの魔女と犬の魔女の原型になった魔女空間です。

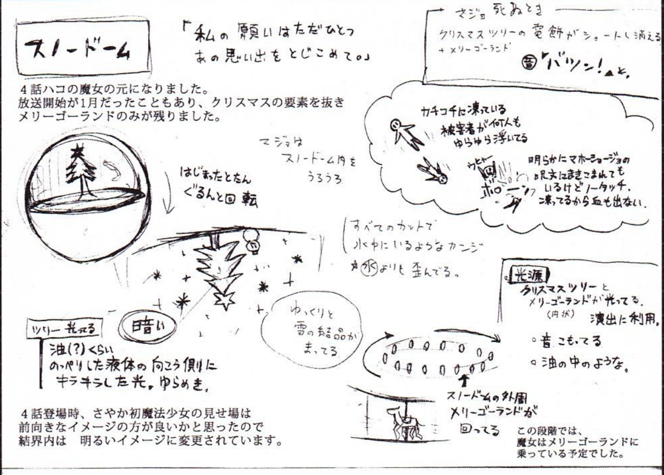

ワルプルギス
の夜
☆なんだか
よくわからない
巨大なもの
舞台
歯車
歯車 レトロ風機械
舞台装置自体がマジョ
舞台セリフ、本人がしゃべっているというより
↑ 舞台のスピーカーから流れる →
ワルプルギスが
ダメージをうけると
セリフのスピーカーに音質がゆがみ
雑音がまじる。
・役者は他のマホウショージョ達(多数)
顔はない。さやか等の姿も。
。公演しながら移動している。→ 敵への攻撃よりも
公演が大事。相手を見失うと、
人の多い所目指して移動開始。
(移動だけで街はこわれていく。
。ワルプルギスの夜
今までのマジョが全員出てくる。
回転のこぎり
みたいに
大量の歯車が
周りを回転しながら
攻撃してくる(普段はワルプルギスの
下を円形に回転して
地面を削り続けている
トラックぶつける時は
バラバラになって浮かぶ
高速道路を利用。
巨大な運命

ワルプルギスの初期イメージ。
後にオルゴールのような人形をとりつけ逆さまに。
でも本体は歯車のままです。

歯車攻撃は　人魚の魔女の車輪攻撃に引き継がれています。
魔女全般には回転するもののイメージを当てはめました。


ツヨイ マジョ
演劇の
ワルプルギス
『この世界はすべて嘘でした。
私の人生はあなたの書いた戯曲にすぎません。
それを、証明して下さい。』
「ファウスト」が上演中。(上部舞台にて)
。ファウスト博士と悪魔メフィストの契約 → ワルプルギスの夜へ
(はじめのところ)
地面、
巨大すぎて
宇宙船
みたいに
なってる
舞台装置。歯車。
巨大。
空気中に
ファウストの
ページが
舞ってる。
結界でかい
空見えてる。
周囲をビルや地面が
ぐねぐねと柵のように囲んでいる。
周りの街に
演劇ポスター風のデザインの
マホーショージョ貼り紙

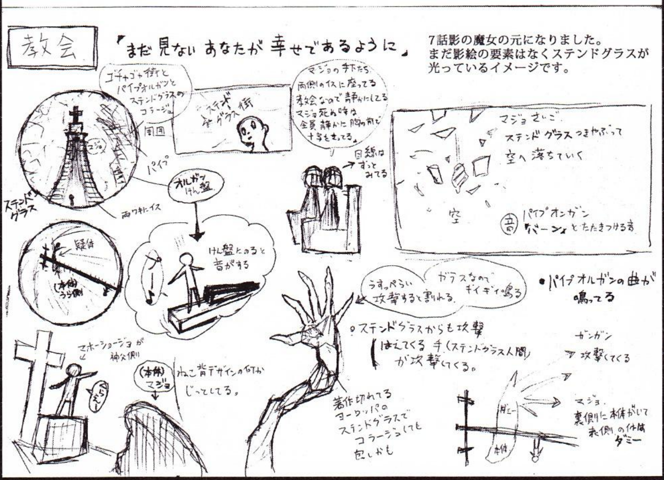
この段階では、本編内での
「強いので結界を必要としない」ではなく
結界が大きすぎて境目が判別不能という解釈で
デザインされています。


スノードーム
「私の願いはただひとつ
あの思い出をとじこめて。」
マジョ死ぬとき
クリスマスツリーの電飾がショートし消える
+メリーゴーランド
音「バツン!」と。
カチコチに凍っている
被害者が何人も
ゆらゆら浮いてる
ウヒャ
ボローン
明らかにマホーショージョの
呪文はまきこまれても
いるけどノータッチ。
凍ってるから血も出ない。
マジョは
スノードーム内を
うろうろ
はじまったとたん
ぐるんと回転
すべてのカットで
水中にいるようなカンジ
☆水よりも歪んでる。
ツリー光ってる
暗い
油(?)くらい
のっぺりした液体の向こう側に
キラキラした光。ゆらめき。
ゆっくりと
雪の結晶が
まってる
光源
クリスマスツリーと
メリーゴーランドが光ってる。
(円状) 演出に利用。
。音こもってる
。油の中のような。
スノードームの外周
メリーゴーランドが
回ってる

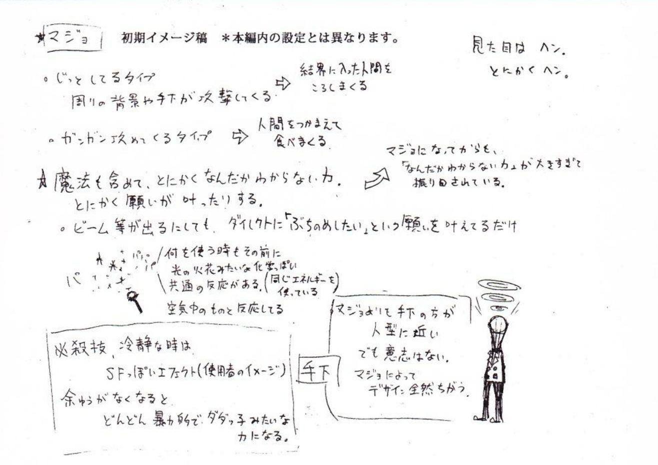
4話ハコの魔女の元になりました。
放送開始が1月だったこともあり、クリスマスの要素を抜き
メリーゴーランドのみが残りました。

4話登場時、さやか初魔法少女の見せ場は
前向きなイメージの方が良いかと思ったので
結界内は　明るいイメージに変更されています。

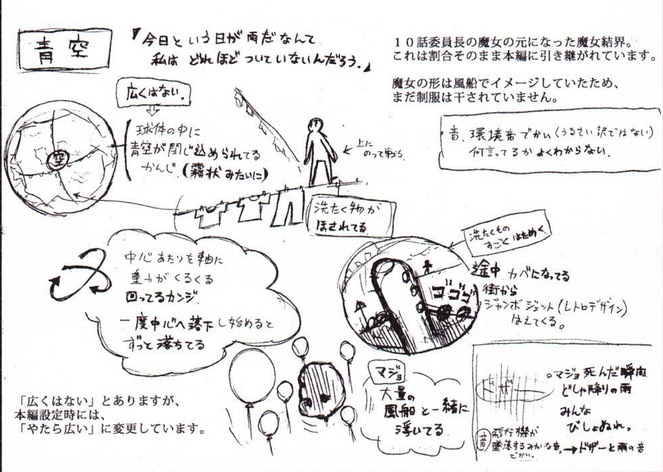
この段階では、
魔女はメリーゴーランドに
乗っている予定でした。


教会
「まだ見ないあなたが幸せであるように」
ゴチャゴチャ街と
パイプオルガンと
ステンドグラスの
コラージュ
周囲
マジョ
パイプ
ステンドグラス
両ワキにイス
ステンドグラス 街
マジョの手下たち
両側のイスに座ってる
教会なので静かにしてる
マジョ死ぬ時は
全員静かに胸の前で
十字をきってる。
目線は
ずっと
みてる
オルガン
けん盤
マジョさいご
ステンドグラスつきやぶって
空へ落ちていく
空
音 パイプオンガン
「バーン」とたたきつける音
疑体
(本体)
うら側
けん盤にのると
音がする
うすっぺらい
攻撃すると割れる。
ガラスなので
ギイギイ鳴る
・パイプオルガンの曲が
鳴ってる
。ステンドグラスからも攻撃
はえてくる手(ステンドグラス人間)
が攻撃してくる。
マホーショージョが
神父側
へらっ
(本体)
マジョ
ねこ背デザインの何か
じっとしてる。
著作切れてる
ヨーロッパの
ステンドグラスで
コラージュしても
良いかも
ガンガン
攻撃してくる
マジョ。
裏側に本体がいて
表側の体は
ダミー
ダミー
本体

7話影の魔女の元になりました。
まだ影絵の要素はなくステンドグラスが
光っているイメージです。


☆マジョ
見た目はヘン。
とにかくヘン。
。じっとしてるタイプ
周りの背景や手下が攻撃してくる ⇨ 結界に入った人間を
ころしまくる
。ガンガン攻めてくるタイプ ⇨ 人間をつかまえて
食べまくる
☆魔法も含めて、とにかくなんだかわからない力。
とにかく願いが叶ったりする。
マジョになってからも、
「なんだかわからない力」が大きすぎて
振り回されている。
。ビーム等が出るにしても、ダイレクトに「ぶちのめしたい」という願いを叶えてるだけ
パ
パッ
何を使う時もその前に
光の火花みたいな化学っぽい
共通の反応がある。(同じエネルギーを
使っている)
空気中のものと反応してる
必殺技、冷静な時は
SFっぽいエフェクト(使用者のイメージ)
余ゆうがなくなると
どんどん暴力的でダダッ子みたいな
力になる。
手下
マジョよりも手下の方が
人型に近い
でも意志はない。
マジョによって
デザイン全然ちがう。

初期イメージ稿　＊本編内の設定とは異なります。


青空
『今日という日が雨だなんて
私はどれほどついていないんだろう。』
広くはない。
⇩
球体の中に
青空が閉じ込められてる
かんじ。(霧状みたいに)
空
上にのって歩ける
洗たく物が
ほされてる
洗たくもの
すごくはためく
中心あたりを軸に
重力がくるくる
回ってるカンジ。
一度中心へ落下し始めると
ずっと落ちてる
途中カベになってる
街から
ジャンボジェット(レトロデザイン)
はえてくる。
ゴゴゴ
マジョ
大量の
風船と一緒に
浮いてる
音、環境音でかい(うるさい訳ではない)
何言ってるかよくわからない。
。マジョ死んだ瞬間
どしゃ降りの雨
みんな
びしょぬれ。
ドザー
音 飛行機が
墜落するみたいな音。→ドザーと雨の音
でかい。

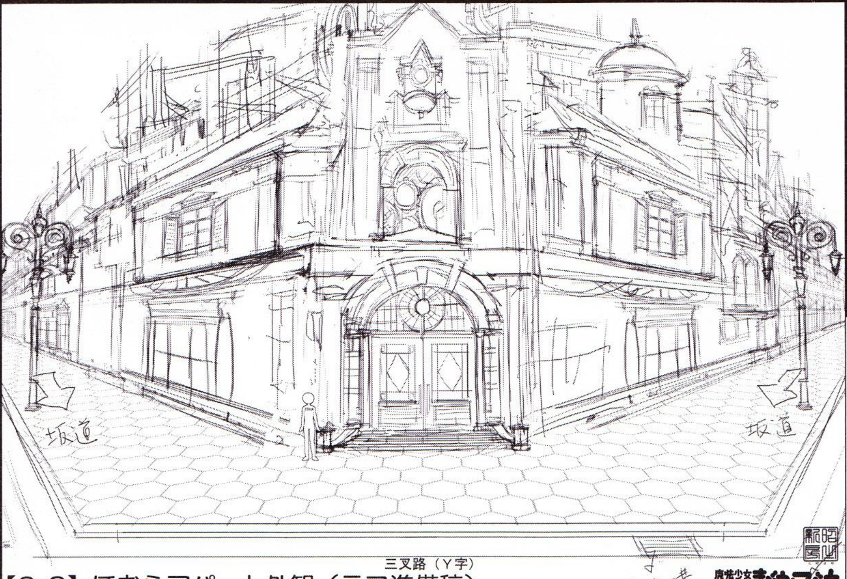
１０話委員長の魔女の元になった魔女結界。
これは割合そのまま本編に引き継がれています。

魔女の形は風船でイメージしていたため、
まだ制服は干されていません。

「広くはない」とありますが、
本編設定時には、
「やたら広い」に変更しています。

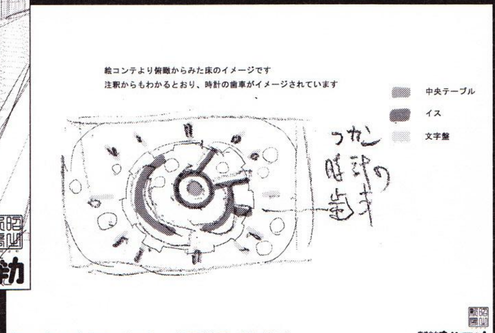
美術・小道具設定資料集

数多く書き起こされた設定資料の中から、
印象深い・興味深いものを中心に、抜粋して紹介。



【6-3】ほむらアパート外観（ラフ準備稿）

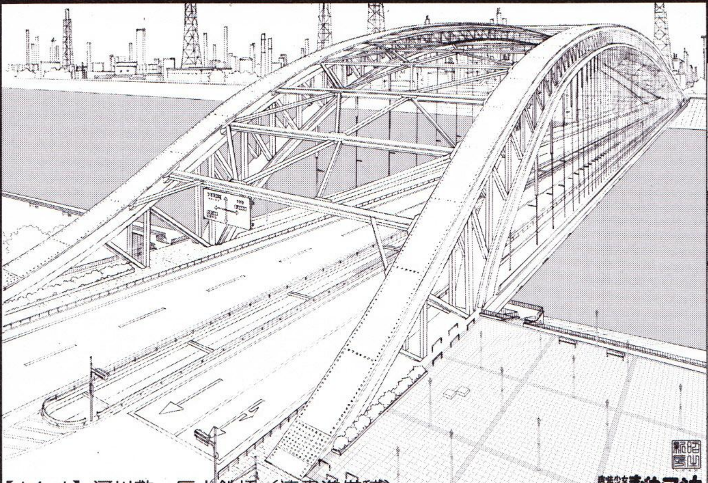
ほむらのアパート

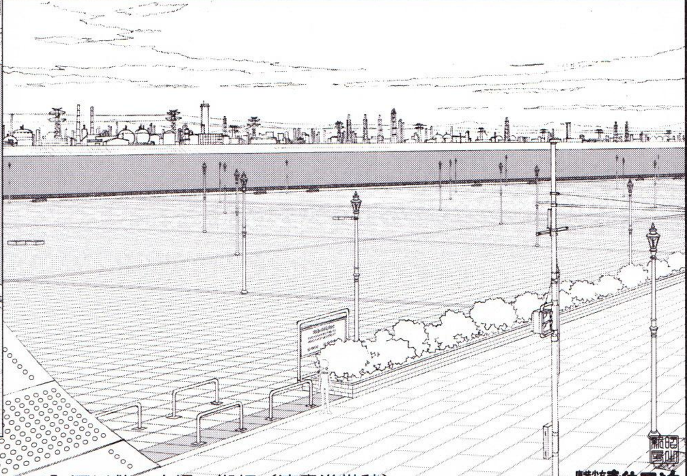

絵コンテより俯瞰からみた床のイメージです
注釈からもわかるとおり、時計の歯車がイメージされています

▨	中央テーブル
▩	イス
░	文字盤

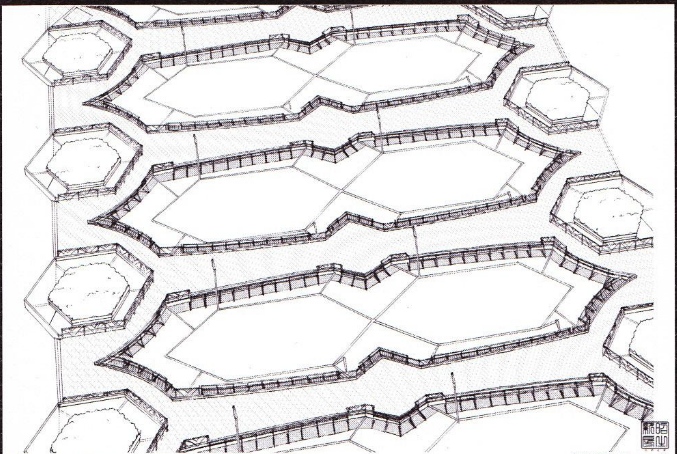
【6-2】ほむらアパート＿部屋補足（俯瞰図）

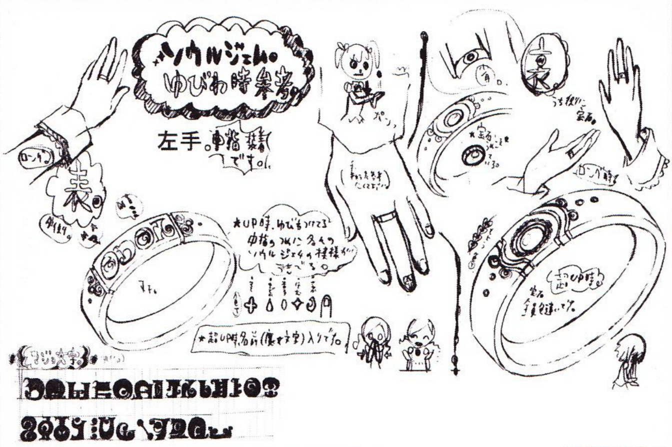
河川敷


【14-1】河川敷＿巨大鉄橋（清書準備稿）


【14-1】河川敷＿広場＿街灯（清書準備稿）

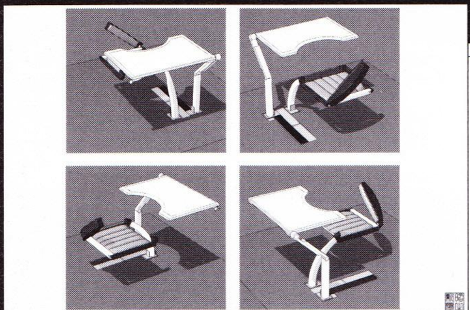
跨道橋（第6話）

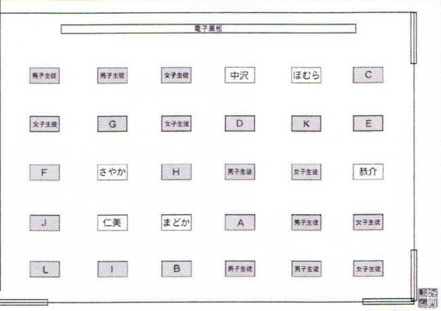

【5-1】跨道橋＿俯瞰（清書決定稿）


ソウルジェム。ゆびわ時参考。
左手。中指装着です。
ロング
表
外側。
裏
うち側に宝石。
ロング時
★UP時、ゆびわつけてる中指のツメに各々のソウルジェムの模様がでてる。
★超UP時名前（魔女文字）入りです。
超UP時
宝石全員違います。
魔女文字

[02-1] ソウルジェム＿指輪型時（決定稿）

ソウルジェム（指輪型）


【2-3】学校＿机

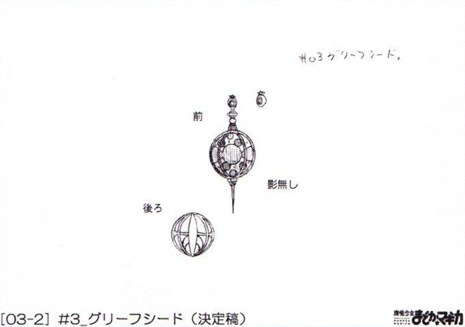

電子黒板

男子生徒	男子生徒	女子生徒	中沢	ほむら	C
女子生徒	G	女子生徒	D	K	E
F	さやか	H	男子生徒	女子生徒	恭介
J	仁美	まどか	A	男子生徒	女子生徒
L	I	B	男子生徒	男子生徒	女子生徒

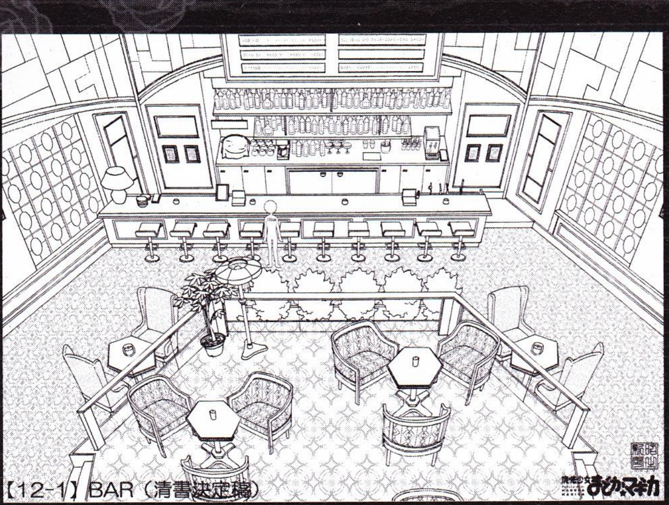
【2-2】学校＿座席表

まどかのクラスの座席表と学校の机

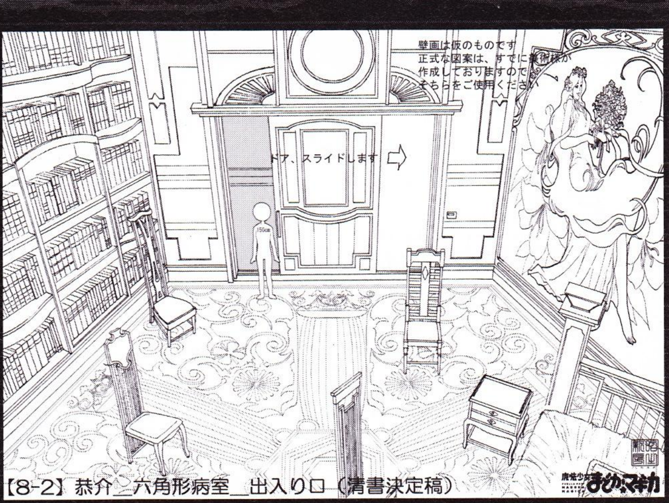
グリーフシード


#03グリーフシード。
前
影無し
後ろ

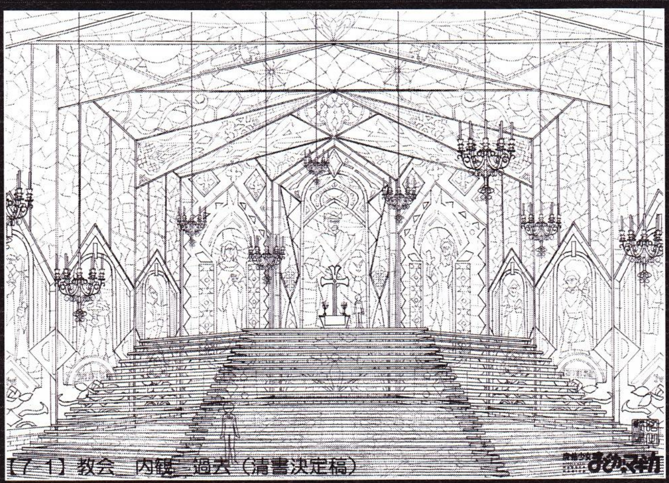
[03-2] #3_グリーフシード（決定稿）


【12-1】BAR（清書決定稿）
魔法少女まどか☆マギカ

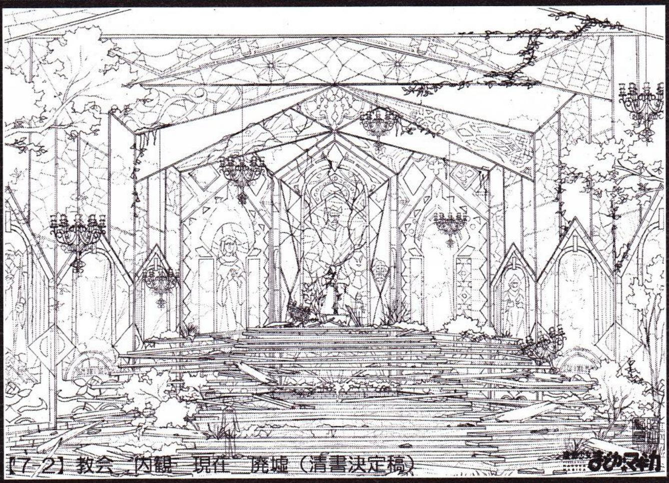
詢子と和子が話していたバー（第11話）


壁画は仮のものです
正式な図案は、すでに美術様が
作成しておりますので
そちらをご使用ください
ドア、スライドします
150cm
【8-2】恭介＿六角形病室＿出入り口（清書決定稿）
魔法少女まどか☆マギカ

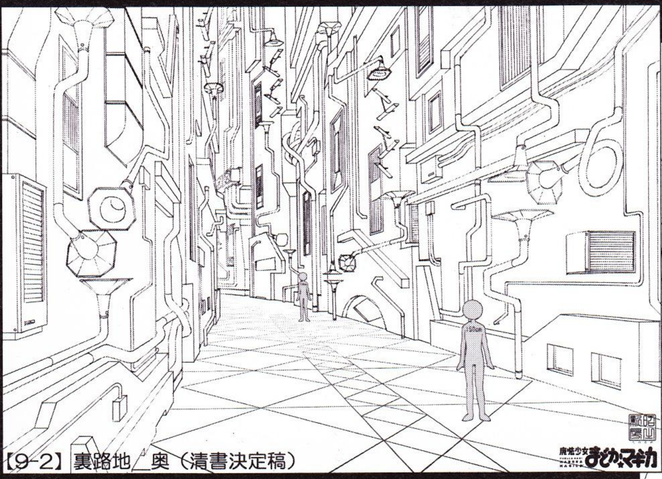
恭介の病室

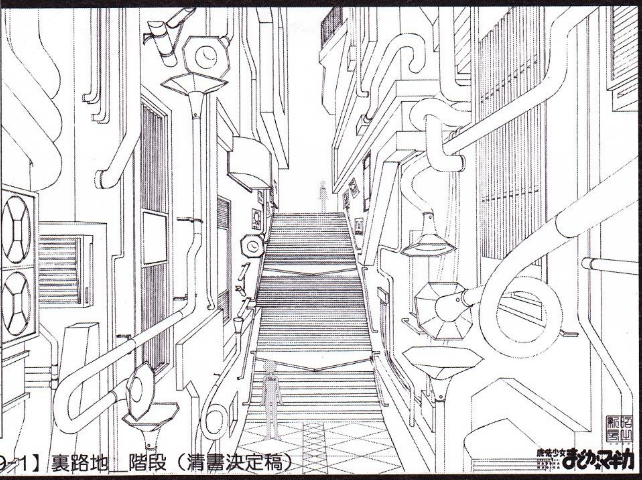

【7-1】教会＿内観＿過去（清書決定稿）
魔法少女まどか☆マギカ

過去の教会内観（第7話）

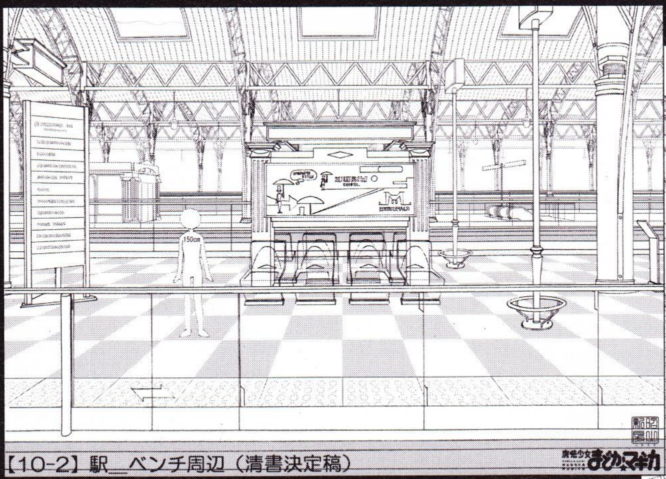

【7-2】教会＿内観＿現在＿廃墟（清書決定稿）
魔法少女まどか☆マギカ

現在の教会内観（第7話）

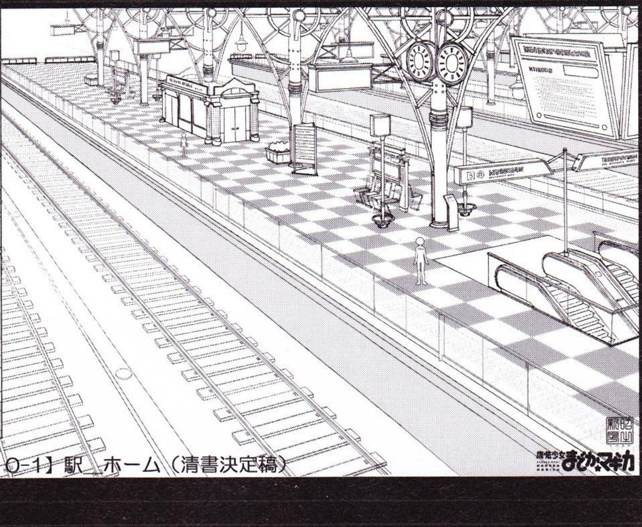

150cm
【9-2】裏路地＿奥（清書決定稿）
魔法少女まどか☆マギカ


【9-1】裏路地＿階段（清書決定稿）
魔法少女まどか☆マギカ

さやかと杏子が対決した裏路地（第5話）

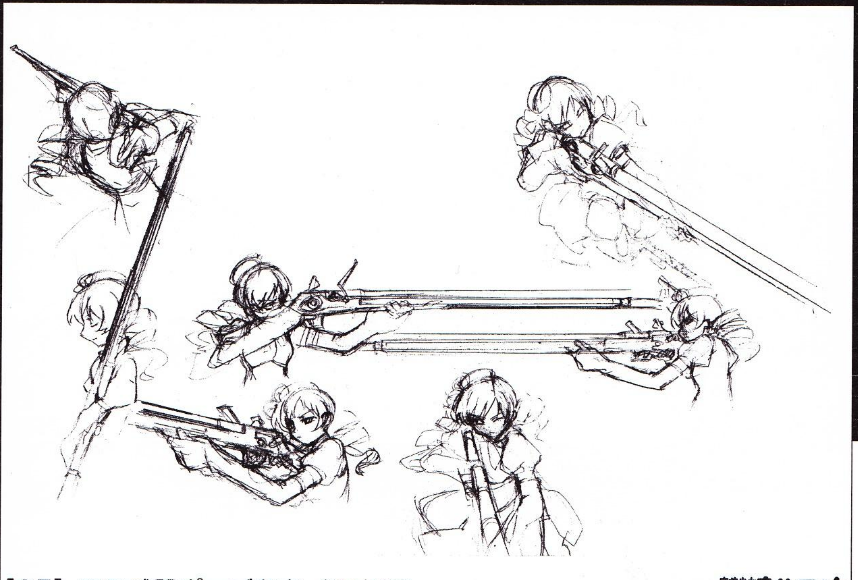

150cm
【10-2】駅＿ベンチ周辺（清書決定稿）
魔法少女まどか☆マギカ

さやかと杏子が会話していた駅のホーム（第8話）


【10-1】駅＿ホーム（清書決定稿）
魔法少女まどか☆マギカ

アクション
参考資料集

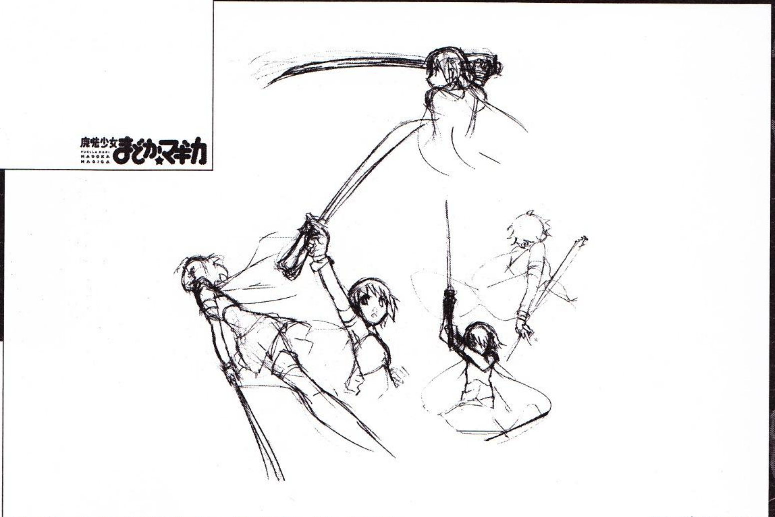
アクションディレクターの阿部望によって
描かれたアイデアの数々。
作中で活かしきれなかったものも多いとか。



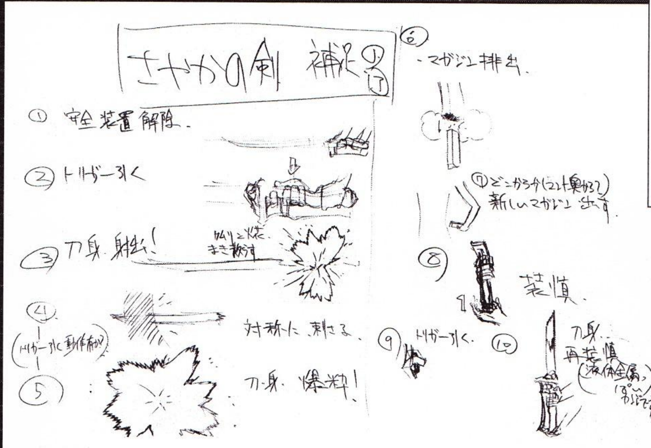
[05] マミ武器ポーズ参考（決定稿）

マミ戦闘ポーズ

さやか戦闘ポーズ

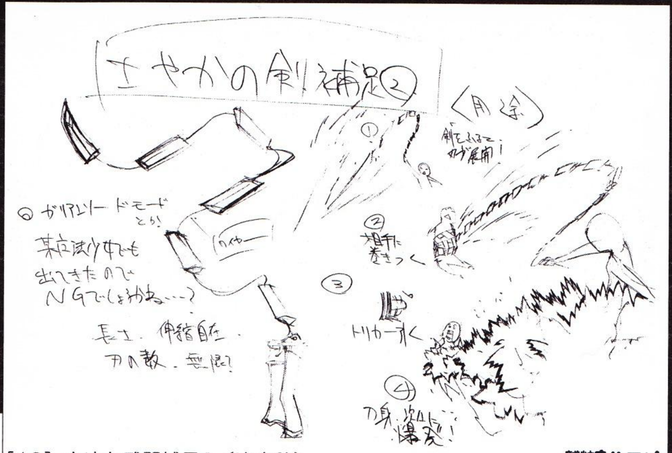


[11] さやか武器ポーズ参考（決定稿）


さやかの剣 補足①
① 安全装置解除。
② トリガー引く
③ 刀身 射出！
ケムリと火花 まき散らす
④ トリガー引く動作有か？
対称に 刺さる。
⑤ 刀身 爆散！
⑥ マガジン排出。
⑦ どこからか（マント裏から？）新しいマガジン出す。
⑧ 装填。
⑨ トリガー引く。
⑩ 刀身 再装填（液体金属っぽいカンジです）

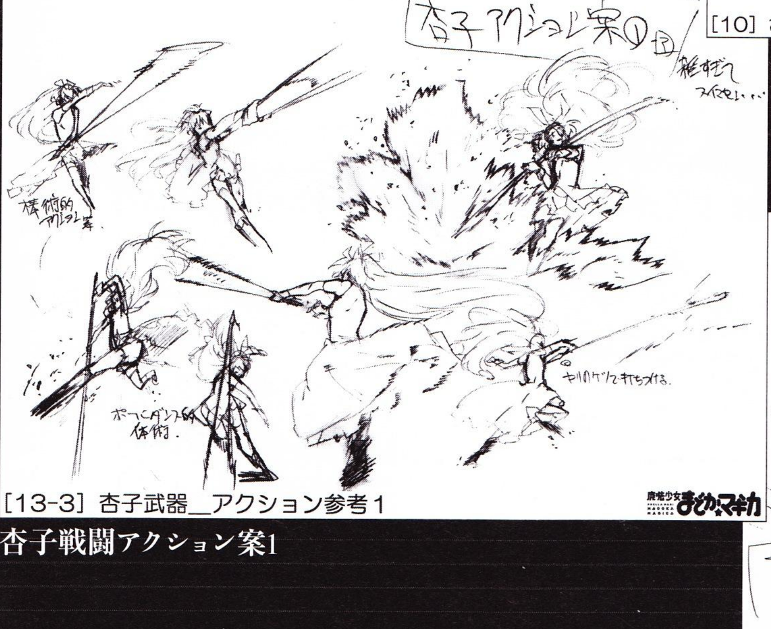
[09] さやか武器補足1（決定稿）

さやかの武器補足1


さやかの剣補足②
〈用途〉
① 剣をふるってカゴ展開！
◎ ガリアンソードモードとか！
某魔法少女でも出てきたので NGでしょうかね…？
長さ、伸縮自在。
刃の数、無限？
ワイヤー
② 相手に巻きつく
③ トリガー引く
④ 刀身 次々に爆発！

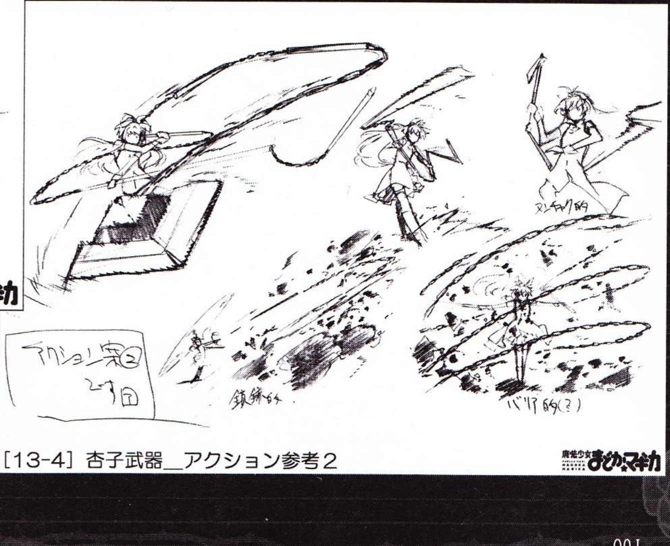
[10] さやか武器補足2（決定稿）

さやかの武器補足2


杏子アクション案①
雑すぎてスイマセン…
棒術的アクション案
ポールダンス的体術。
ヤリのケツで打ちつける。

[13-3] 杏子武器＿アクション参考1

杏子戦闘アクション案1

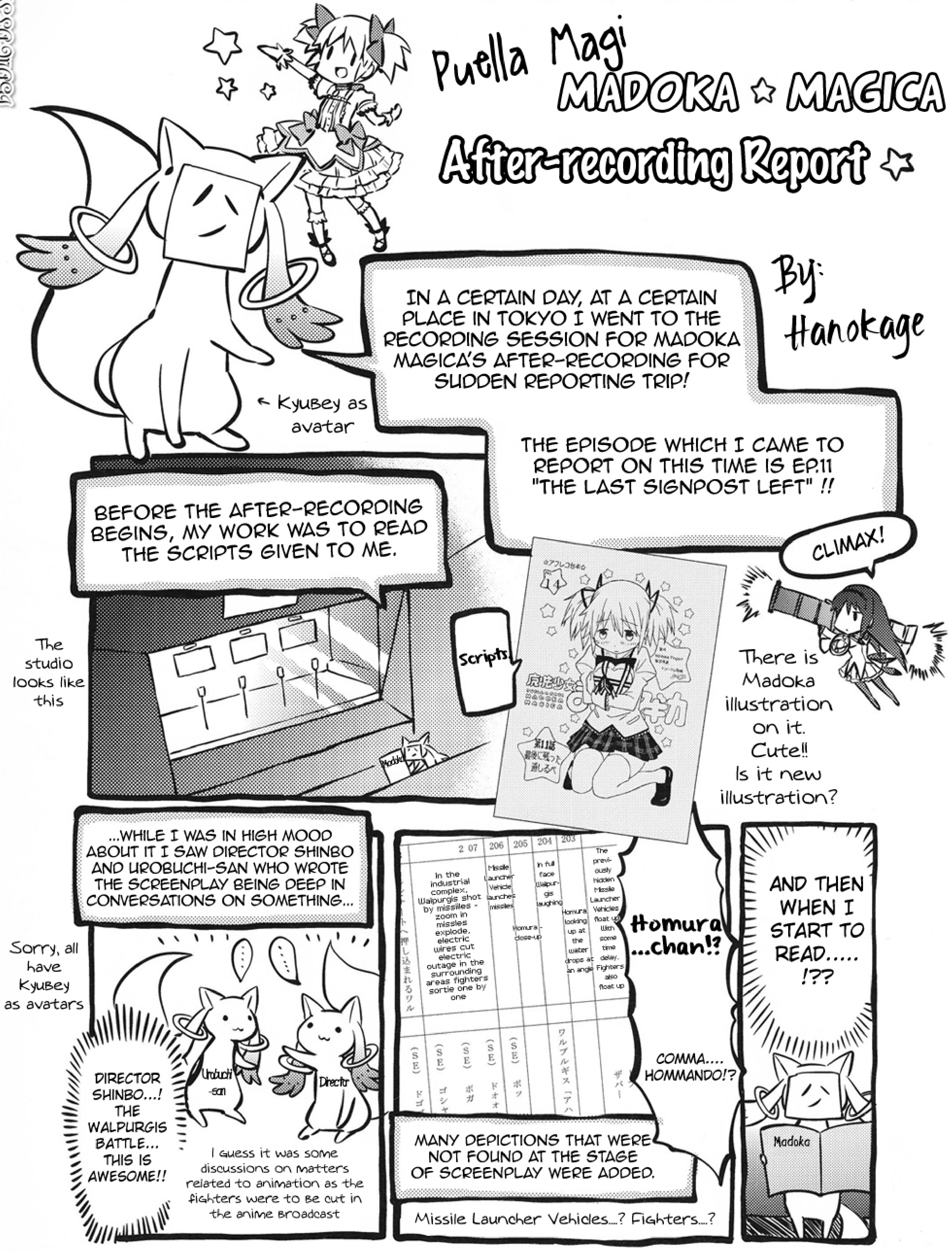

アクション案② 2コ目
ヌンチャク的
鎖鎌的
バリア的（？）

杏子戦闘アクション案2 [13-4] 杏子武器＿アクション参考2

TRANSLATION BY SYMBV FROM EVAGEEKS FORUM

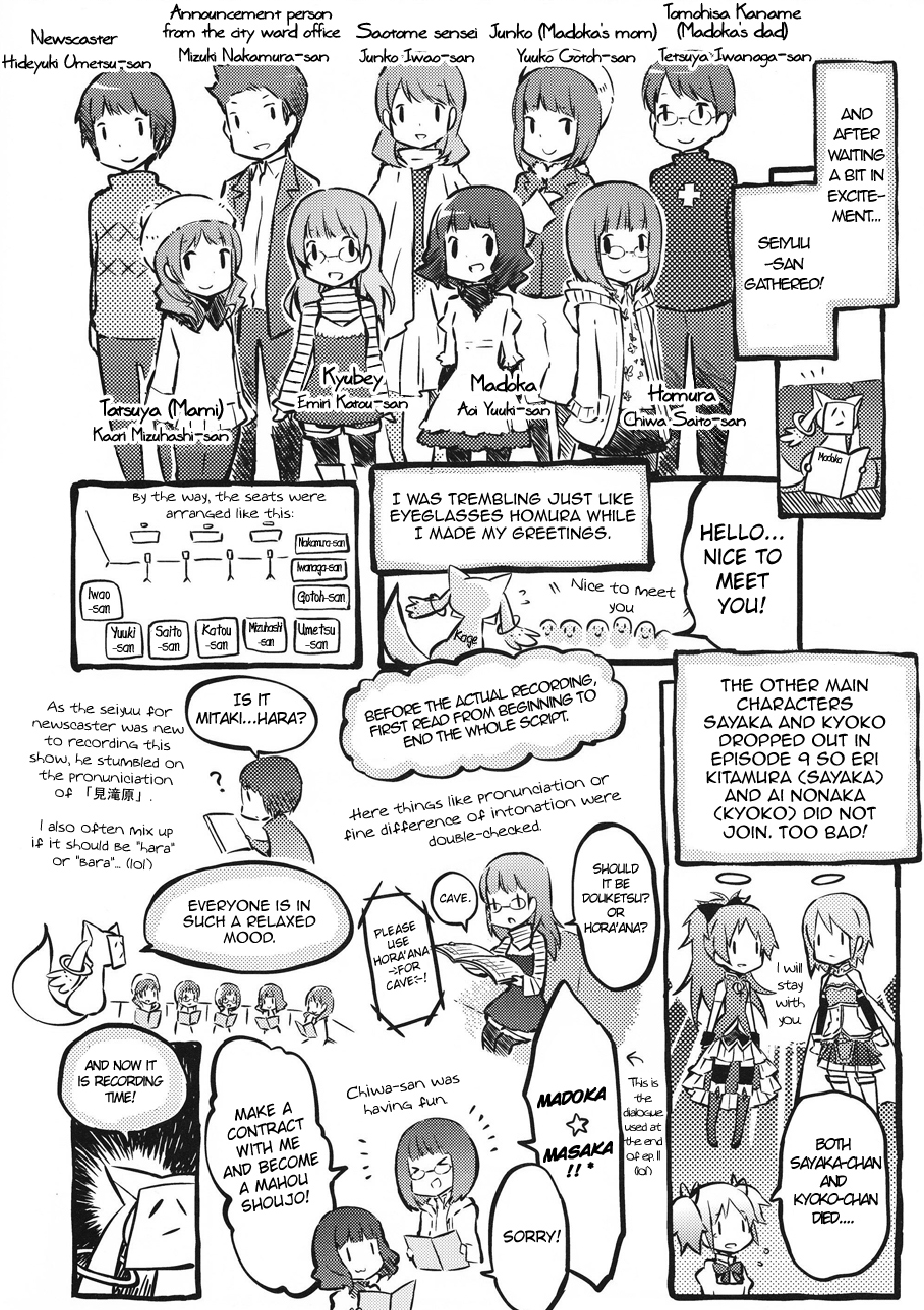
Puella Magi MADOKA ☆ MAGICA After-recording Report ☆

By: Hanokage

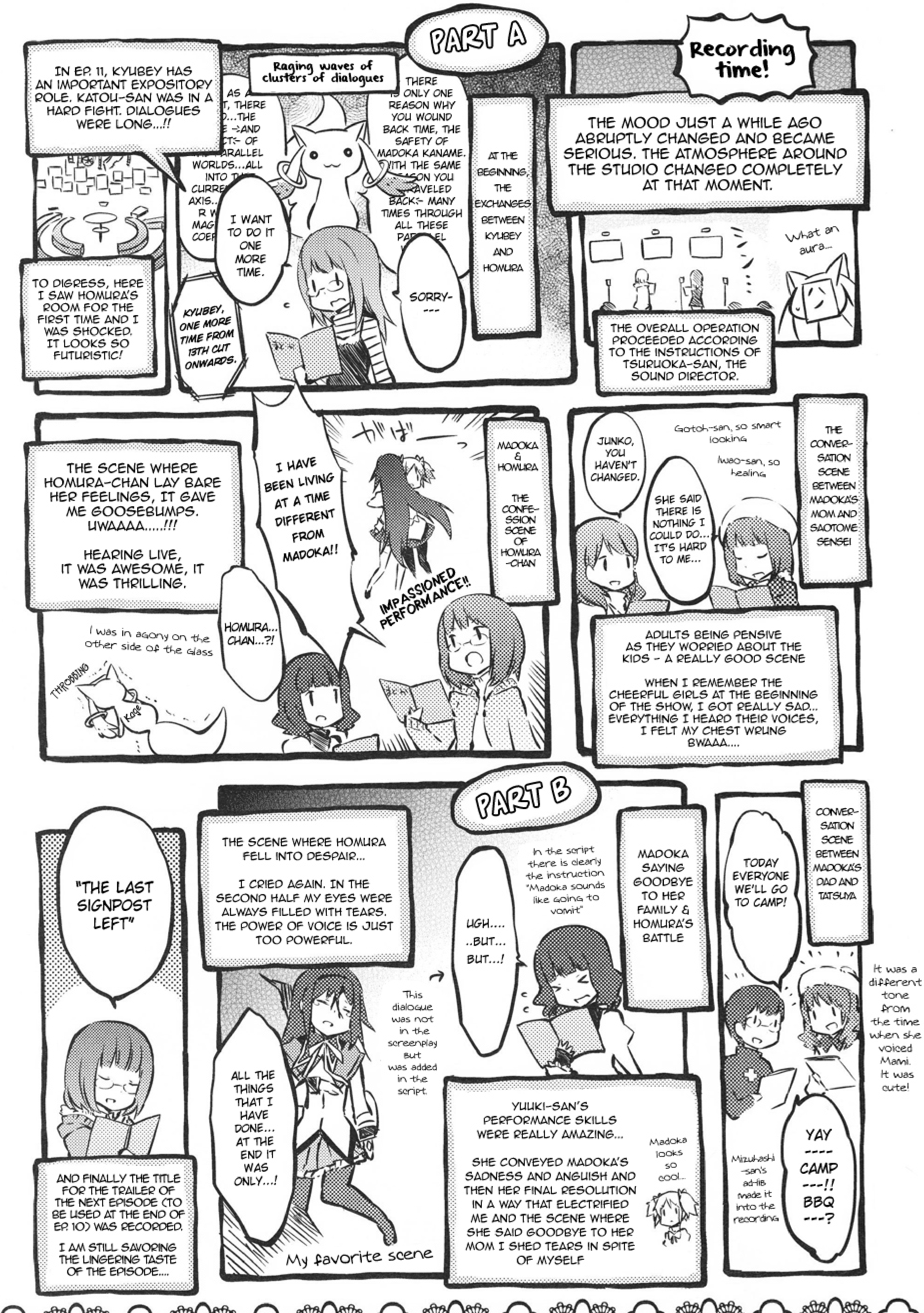

IN A CERTAIN DAY, AT A CERTAIN PLACE IN TOKYO I WENT TO THE RECORDING SESSION FOR MADOKA MAGICA'S AFTER-RECORDING FOR SUDDEN REPORTING TRIP!
← Kyubey as avatar
THE EPISODE WHICH I CAME TO REPORT ON THIS TIME IS EP.11 "THE LAST SIGNPOST LEFT" !!
BEFORE THE AFTER-RECORDING BEGINS, MY WORK WAS TO READ THE SCRIPTS GIVEN TO ME.
The studio looks like this
Madoka
Scripts
☆アフレコ台本☆
14
魔法少女まどか☆マギカ
第11話 最後に残った道しるべ
CLIMAX!
There is Madoka illustration on it. Cute!! Is it new illustration?
...WHILE I WAS IN HIGH MOOD ABOUT IT I SAW DIRECTOR SHINBO AND UROBUCHI-SAN WHO WROTE THE SCREENPLAY BEING DEEP IN CONVERSATIONS ON SOMETHING...
Sorry, all have Kyubey as avatars
...
...
Urobuchi-san
Director
DIRECTOR SHINBO...! THE WALPURGIS BATTLE... THIS IS AWESOME!!
I guess it was some discussions on matters related to animation as the fighters were to be cut in the anime broadcast
207
206
205
204
203
In the industrial complex, Walpurgis shot by missiles - zoom in missiles explode, electric wires cut electric outage in the surrounding areas fighters sortie one by one
Missile Launcher Vehicle launches missiles
Homura - close-up
In full face Walpurgis laughing
Homura looking up at the water drops at an angle
The previously hidden Missile Launcher Vehicles float up With some time delay. Fighters also float up
ートへ押し込まれるワル
（SE）ドゴ
（SE）ゴシャ
（SE）ボガ
（SE）ドオォ
（SE）ボッ
ワルプルギス「アハ
ザバー
Homura ...chan!?
COMMA.... HOMMANDO!?
MANY DEPICTIONS THAT WERE NOT FOUND AT THE STAGE OF SCREENPLAY WERE ADDED.
Missile Launcher Vehicles...? Fighters...?
AND THEN WHEN I START TO READ..... !??
Madoka

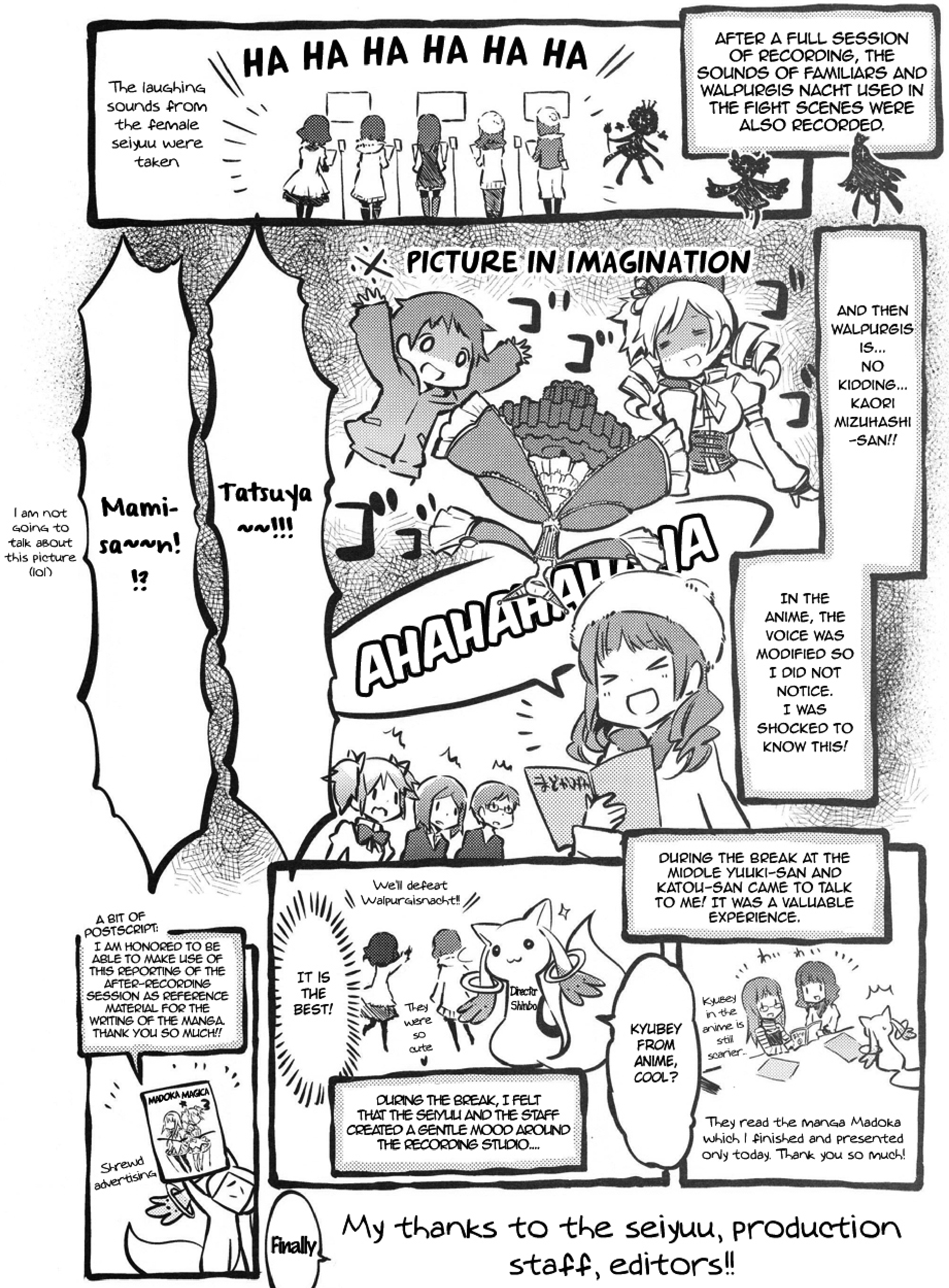
[symbv: ハノ was written on the paper covering this Kyubey -- it is the first two characters of Hanokage: HANO but it also looks like a face. Quite ingenious idea.]

TRANSLATION BY SYMBV FROM EVAGEEKS FORUM


Newscaster
Hideyuki Umetsu-san
Announcement person from the city ward office
Mizuki Nakamura-san
Saotome sensei
Junko Iwao-san
Junko (Madoka's mom)
Yuuko Gotoh-san
Tomohisa Kaname (Madoka's dad)
Tetsuya Iwanaga-san
AND AFTER WAITING A BIT IN EXCITE-MENT...
SEIYUU -SAN GATHERED!
Tatsuya (Mami)
Kaori Mizuhashi-san
Kyubey
Emiri Katou-san
Madoka
Aoi Yuuki-san
Homura
Chiwa Saito-san
Madoka
HELLO... NICE TO MEET YOU!
I WAS TREMBLING JUST LIKE EYEGLASSES HOMURA WHILE I MADE MY GREETINGS.
Nice to meet you
Kage
By the way, the seats were arranged like this:
Nakamura-san
Iwanaga-san
Gotoh-san
Iwao -san
Yuuki -san
Saito -san
Katou -san
Mizuhashi -san
Umetsu -san
THE OTHER MAIN CHARACTERS SAYAKA AND KYOKO DROPPED OUT IN EPISODE 9 SO ERI KITAMURA (SAYAKA) AND AI NONAKA (KYOKO) DID NOT JOIN. TOO BAD!
BEFORE THE ACTUAL RECORDING, FIRST READ FROM BEGINNING TO END THE WHOLE SCRIPT.
IS IT MITAKI...HARA?
As the seiyuu for newscaster was new to recording this show, he stumbled on the pronuniciation of 「見滝原」.
I also often mix up if it should be "hara" or "bara"... (lol)
Here things like pronunciation or fine difference of intonation were double-checked.
I will stay with you.
BOTH SAYAKA-CHAN AND KYOKO-CHAN DIED....
SHOULD IT BE DOUKETSU? OR HORA'ANA?
CAVE.
PLEASE USE HORA'ANA FOR CAVE!
EVERYONE IS IN SUCH A RELAXED MOOD.
This is the dialogue used at the end of ep. 11 (lol)
MADOKA ☆ MASAKA!! *
SORRY!
Chiwa-san was having fun.
MAKE A CONTRACT WITH ME AND BECOME A MAHOU SHOUJO!
AND NOW IT IS RECORDING TIME!

* MADOKA YOU AREN'T GOING TO...?


PART A
IN EP. 11, KYUBEY HAS AN IMPORTANT EXPOSITORY ROLE. KATOU-SAN WAS IN A HARD FIGHT. DIALOGUES WERE LONG...!!
Raging waves of clusters of dialogues
AS A ...T, THERE ...D ...THE ...E →AND ...CT→ OF ...ARALLEL WORLDS...ALL INTO TH... CURRE... AXIS... ...R W... MAG... COEF...
THERE IS ONLY ONE REASON WHY YOU WOUND BACK TIME, THE SAFETY OF MADOKA KANAME. WITH THE SAME ...ASON YOU ...AVELED BACK→ MANY TIMES THROUGH ALL THESE PAR...EL ...
I WANT TO DO IT ONE MORE TIME.
SORRY----
AT THE BEGINNING, THE EXCHANGES BETWEEN KYUBEY AND HOMURA
TO DIGRESS, HERE I SAW HOMURA'S ROOM FOR THE FIRST TIME AND I WAS SHOCKED. IT LOOKS SO FUTURISTIC!
KYUBEY, ONE MORE TIME FROM 13TH CUT ONWARDS.
Recording time!
THE MOOD JUST A WHILE AGO ABRUPTLY CHANGED AND BECAME SERIOUS. THE ATMOSPHERE AROUND THE STUDIO CHANGED COMPLETELY AT THAT MOMENT.
What an aura...
THE OVERALL OPERATION PROCEEDED ACCORDING TO THE INSTRUCTIONS OF TSURUOKA-SAN, THE SOUND DIRECTOR.
THE SCENE WHERE HOMURA-CHAN LAY BARE HER FEELINGS, IT GAVE ME GOOSEBUMPS. UWAAAA.....!!!
HEARING LIVE, IT WAS AWESOME, IT WAS THRILLING.
I HAVE BEEN LIVING AT A TIME DIFFERENT FROM MADOKA!!
がばー
MADOKA & HOMURA
THE CONFE-SSION SCENE OF HOMURA-CHAN
IMPASSIONED PERFORMANCE!!
HOMURA-CHAN...?!
I was in agony on the other side of the glass
THROBBING
Kage
JUNKO, YOU HAVEN'T CHANGED.
Gotoh-san, so smart looking
Iwao-san, so healing
SHE SAID THERE IS NOTHING I COULD DO... IT'S HARD TO ME...
THE CONVER-SATION SCENE BETWEEN MADOKA'S MOM AND SAOTOME SENSEI
ADULTS BEING PENSIVE AS THEY WORRIED ABOUT THE KIDS - A REALLY GOOD SCENE
WHEN I REMEMBER THE CHEERFUL GIRLS AT THE BEGINNING OF THE SHOW, I GOT REALLY SAD... EVERYTHING I HEARD THEIR VOICES, I FELT MY CHEST WRUNG BWAAA....
PART B
"THE LAST SIGNPOST LEFT"
AND FINALLY THE TITLE FOR THE TRAILER OF THE NEXT EPISODE (TO BE USED AT THE END OF EP. 10) WAS RECORDED.
I AM STILL SAVORING THE LINGERING TASTE OF THE EPISODE....
THE SCENE WHERE HOMURA FELL INTO DESPAIR...
I CRIED AGAIN. IN THE SECOND HALF MY EYES WERE ALWAYS FILLED WITH TEARS. THE POWER OF VOICE IS JUST TOO POWERFUL.
ALL THE THINGS THAT I HAVE DONE... AT THE END IT WAS ONLY...!
My favorite scene
This dialogue was not in the screenplay but was added in the script.
UGH.... ..BUT... BUT...!
In the script there is clearly the instruction "Madoka sounds like going to vomit"
MADOKA SAYING GOODBYE TO HER FAMILY & HOMURA'S BATTLE
YUUKI-SAN'S PERFORMANCE SKILLS WERE REALLY AMAZING...
SHE CONVEYED MADOKA'S SADNESS AND ANGUISH AND THEN HER FINAL RESOLUTION IN A WAY THAT ELECTRIFIED ME AND THE SCENE WHERE SHE SAID GOODBYE TO HER MOM I SHED TEARS IN SPITE OF MYSELF
Madoka looks so cool...
TODAY EVERYONE WE'LL GO TO CAMP!
CONVER-SATION SCENE BETWEEN MADOKA'S DAD AND TATSUYA
It was a different tone from the time when she voiced Mami. It was cute!
YAY ---- CAMP ---!! BBQ ---?
Mizuhashi-san's ad-lib made it into the recording


AFTER A FULL SESSION OF RECORDING, THE SOUNDS OF FAMILIARS AND WALPURGIS NACHT USED IN THE FIGHT SCENES WERE ALSO RECORDED.
HA HA HA HA HA HA
The laughing sounds from the female seiyuu were taken
PICTURE IN IMAGINATION
AND THEN WALPURGIS IS... NO KIDDING... KAORI MIZUHASHI-SAN!!
ゴゴゴゴ
AHAHAHAHAHA
IN THE ANIME, THE VOICE WAS MODIFIED SO I DID NOT NOTICE. I WAS SHOCKED TO KNOW THIS!
まどかマギカ
Tatsuya~~!!!
Mami-sa~~n!!?
I am not going to talk about this picture (lol)
DURING THE BREAK AT THE MIDDLE YUUKI-SAN AND KATOU-SAN CAME TO TALK TO ME! IT WAS A VALUABLE EXPERIENCE.
They read the manga Madoka which I finished and presented only today. Thank you so much!
Kyubey in the anime is still scarier...
KYUBEY FROM ANIME, COOL?
We'll defeat Walpurgisnacht!!
Director Shinbo
They were so cute
IT IS THE BEST!
DURING THE BREAK, I FELT THAT THE SEIYUU AND THE STAFF CREATED A GENTLE MOOD AROUND THE RECORDING STUDIO....
A BIT OF POSTSCRIPT: I AM HONORED TO BE ABLE TO MAKE USE OF THIS REPORTING OF THE AFTER-RECORDING SESSION AS REFERENCE MATERIAL FOR THE WRITING OF THE MANGA. THANK YOU SO MUCH!!
MADOKA MAGICA 3
Shrewd advertising
Finally
My thanks to the seiyuu, production staff, editors!!

MAIN STAFF DISCUSSION 1

監督 新房昭之×脚本 虚淵玄×キャラクター原案 蒼樹うめ×シャフト代表取締役 久保田光俊×プロデューサー 岩上敦宏

初期の構成案を今振り返ると

――『まどかマギカ』という企画は、新房監督の「魔法少女ものをやってみたい」という雑談が発端だったと聞きました。

新房 そのことを全然覚えていないんですよね。だから後で「あれ、岩上さんが最初に言ったんじゃないんですか」と聞いたら、「いや、違いますよ」と言われてしまった(笑)。

岩上 積極的に「魔法少女がやりたいんだよ！」ということではなく、「魔法少女ものというフォーマットには、まだ可能性があるはずだ」みたいなニュアンスでしたけどね。

久保田 確かそれが2008年あたりなんですよ。

岩上 そこから虚淵さんとうめ先生にも参加の相談をしましょう、という話になりました。その過程を覚えていないくらい、わりとすぐのことだったと思います。

――みなさんが初めて集まられたのは、いつごろだったのでしょうか？

岩上 そのころの資料や、メールの履歴を見てみると、2008年10月に最初の会議をやってますね。

蒼樹 私はそのときに、初めて虚淵さんと会いました。「ああ、パソコンでメモをとられる方なんだ」って思ったことを覚えています(笑)。

岩上 そこでいろいろと意見を出し合って、出た話を自分がまとめたんです(124ページ参照)。

虚淵 特に事前にアイデアを用意したりせず、その場で思いついたことを片っぱしから言ったんですよ。そうしたら「いいですね」「そうしましょう」とほぼ全て受け入れられてしまって、「まずい。今の思いつきを全部自分でプロットにしなきゃいけないのか」と慌てました(笑)。

――そういった打ち合わせは、何度か繰り返されたのですか？

久保田 いえ、最初の1回だけです。次の機会までに、虚淵さんが構成案をまとめてくれました。

虚淵 物語の最初はこう見せます、その次にこんな事実を明かします、最後にこの事実を明かしますという3段階くらいの大筋の仕掛けを出したんです。それをさらに割って1クール分の構成案にしました(124ページ参照)。ただその段階では、まだ6話から8話あたりの流れが曖昧だったはずです。今見返してみると、9話なんてひどいですね！

蒼樹 本当だ。「さやかが決定的に絶望する」って(笑)。

虚淵 とりあえずさやかをいじめておけという発想になっている(笑)。このころの考えだと、さやかが絶望するのは仁美のせいではなかったはずです。そこは実際に脚本にする段階で盛り込んでいった部分ですね。

――構成案だと、全13話なんですね。

岩上 「12話にならないですか」と相談したんです。各2話収録で全6巻という、パッケージを意識して。

久保田 話数は減りましたけど基本的な流れは変わっていないですね。3話でマミが死ぬことも変わっていない。

新房 なるほど。3話の脚本を読んだときにそれほど驚かなかったのは、あらかじめこの構成案を見ていたからなのかな。

蒼樹 文字だとそこまでショックじゃなかったというか。

新房 2クールだったらまた違った流れを見せられていたのかもしれませんね。2クールアニメだったらこんな展開になった、みたいな別バージョンをいずれやってみたいな。

虚淵 そのくらい話数があって、日常のシーンをもっと間に挟んでいければまた違ったんでしょうね。マミが死んだ次の回に何の脈絡もなく温泉に行ったり(笑)。そうしたら旅館の仲居さんにマミさんそっくりな人がいるとか。

岩上 余裕があったら描きたかったものもあるけど、このスピード感がよかったとも思いますよ。1クールで虚淵さんらしいジェットコースタームービーで行く、というイメージは、自分には最初からありました。

仮タイトルでは「魔法少女黙示録」

蒼樹 後で改めて1話から観ると、ヒロインがどんどん変わっていくような印象があります。4話以降はさやかと杏子の話で、終盤になるとほむらが一段と目立ち始めて。最後はまどかがちゃんと主人公になる。

岩上 キャラに関しては正直、脚本を読んでいる段階ではそこまで読み取れなかったんですけど、マミ編、さやか編、杏子編とか、オムニバス的なんですよね。ある意味では『化物語』のように、ヒロインの魅力を順番に見せていく構成になっていて、なるほどこうなっていたのかと思いました。

――ちなみに、主人公のまどかたちを中学生にしたのは？

岩上 小学生って、3次元だとアイドルではなく子役という印象になりますよね。でも中学生だとアイドルとして認識してもらえるので、観てもらいやすいかなと。だから虚淵さんのプロットが上がってくる以前に、前提として「中学生の魔法少女にし

新房昭之プロフィール
しんぼう・あきゆき／代表作に『化物語』『さよなら絶望先生』『ひだまりスケッチ』『荒川アンダー ザ ブリッジ』(いずれも監督)など。

虚淵玄プロフィール
うろぶち・げん／ニトロプラスに所属し、同社のゲームのシナリオを多数手がける。アニメの代表作に『ブラスレイター』(シリーズ構成)、『Phantom ～Requiem for the Phantom～』(脚本)など。

蒼樹うめプロフィール
あおき・うめ／漫画家。「まんがタイムきららキャラット」で『ひだまりスケッチ』を連載中。

久保田光俊プロフィール
くぼた・みつとし／シャフト代表取締役。『化物語』『ひだまりスケッチ』ほかのシャフト作品には、アニメーションプロデューサーとして関わる。

岩上敦宏プロフィール
いわかみ・あつひろ／アニプレックス所属。手掛けた作品に『化物語』『空の境界』『ひだまりスケッチ』『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』など。

エピソードコメンタリー1

第1話
「夢の中で逢った、ような……」

久保田 ダビングで効果音とBGMが入った段階で、手応えを感じました。音と絵の合わせというか、イヌカレーさんのビジュアルイメージに、梶浦(由記)さんの音楽がシンクロして、どんなアニメになるのかが見えてきた感触がありました。

虚淵 衝撃の度合いなら1話が一番大きかったかもしれないです。これなら猫を被らなくてもよかったかな、アバンの段階からすでに不吉なアニメに見えるよな、って(笑)。あのBGMで、イヌカレーモンスターが大暴れですから。Bパートでの、魔女結界にまどかたちが迷いこんでから、マミの戦闘までのシーンも、すごかったですね。

蒼樹 私も驚きました。1話でここまで作品の雰囲気を押し出すんだ、って。

岩上 でも3話放送後の反応を見ると、けっこうミスリードはできていたと思いますよ。

虚淵 いやいや、もっとしらばっくれてだますものだと思ってました。……そういえば、脚本では、アバンでまどかが契約しようとしている横で、マミと杏子の遺体を映す、という描写があったんですよ。

新房 最初は活かす方向で考えていたんですが、まだ作品がどういう雰囲気になっていくのかが見えていなかったから、慎重になったんです。それに虚淵さんが脚本を書いているということで作風を予測している視聴者もいたから、やらない方がいい、と判断しました。後で考えると、やらなくて正解でした。

岩上 1話のリボンは、12話でもキーアイテムになってますよね。あれは当初から、最後に拾う伏線として活かそうと考えていたんですか？

虚淵 いえ、全然(笑)。まどかと母親にどんな会話をさせようか迷ったときに、とりあえず伏線にできそうなものを、というくらいです。それが12話で上手く拾えたので、「いろいろと投げておくものだな」と思いました(笑)。

新房 リボンについては、少し演出上の後悔があるんです。「リボン、どっちかなぁ？」と言ってまどかが差し出した2本のリボンのほかに、脇に、もっと派手な色のリボンを置いておいて、それを母親に選ばせればよかった。その方が、まどかも母親もよりいい形でキャラクターを表現できたのに、って。

虚淵 なるほど。その見せ方は面白いです。

新房 そうだ。生徒でひとり、中沢君だけ名前がついてましたよね。あれはどうしてなんですか？

虚淵 あれは先生が名前を呼ぶためだけで、別に深い意味はないんです。ただせっかく名前がついたので、7話にも再登場させましたけど(笑)。

第2話
「それはとっても嬉しいなって」

虚淵 設定を含めて作品世界の説明回になっていますよね。とても情報量が多くなっています。

新房 1話でインパクトを与えて、2話でフォローをする。通常のアニメの作品構成に近いと思います。でもキュゥべえの説明が面白いから、退屈しないで見せられました。

岩上 Aパートのカットバック的な見せ方が面白かったです。

新房 回想になって説明に戻ってまた回想があって説明……と難しい構造なんですよね。

岩上 あと、まどかのノート。1話のリボンもそうですけど、そのあたりが最後に拾われているから、2周目を見るとまた感動できるんですよね。

新房 そうやってノートは後でもう一度登場するから、印象づけるために表紙を蒼樹さんに描いてもらったんです。

虚淵 あのノートは紆余曲折ありま

ましょう」という話はしていました。

虚淵　それに、生きるか死ぬかの判断を、さすがに小学生にさせたくなかった(笑)。

――作品タイトルはどのようにして決まったのでしょうか？

虚淵　最初から、仮タイトルは自分の方で付けていたんですよ。確か『魔法少女黙示録　まどかマギカ』だったはずです。

岩上　しばらく仮タイトルの時点であった「まどかマギカ」という呼び名のままで企画を進めて、２０１０年になってから、ちゃんとタイトルを話し合ったんですよ。

虚淵　とはいえ、仮タイトルでみんな慣れてしまっていたので、そのままで行きましょう、と。でも「さすがに黙示録はやめよう」という話になって(笑)。そういえば「魔法少女」がつかず『まどかマギカ』だけにしよう、という案もありましたね。

新房　でも自分としては、タイトルに「魔法少女」という文字は絶対に必要だと思っていました。そうでないとやる意味がない、というくらい、そこは揺るがなかった。

脚本は第1稿がほぼそのまま通った

――脚本にかけた期間はどのくらいだったのでしょうか？

虚淵　２００８年の年末から２００９年の年末にかけてですね。ほかに並行して別の仕事が入っていたので、月に1本ずつ上げるのが精いっぱいでした。しかも「待て、次号！」みたいな感じで、全然先のことは話さずに(笑)。

岩上　ただ、脚本が上がってきても、あまり話し合うことはなかったですよね。なにせ第1稿の時点で面白かったから。

新房　修正をお願いすることは、ほぼなかったですね。

虚淵　それまでは、自分の書いた脚本の3割くらいしか残らず、残りの7割をガリガリ削ってやり直すような現場が当然だったので、「本当にこれで大丈夫なのか？」と毎回、首をかしげていましたよ(笑)。まだ自分はアニメのライターとしてはど素人だというコンプレックスもあったので、なおさら不安でした。

新房　考え方は人それぞれですけど、自分としては、多少引っかかることがあったとしても、勢いがあったほうがいいと思ってます。だから細かいところは最後に考えればいいかな、と。

岩上　多少の調整はいるかもしれないけど読んで面白い、そこが大事ですよね。減点法で「ここはこうですよ」と詰めていくよりは、最終話まで走ってもらいたかったんです。

虚淵　脚本会議で指摘されなかった矛盾点は、宮本(幸裕)さんが、後から気づいてくれましたしね。

新房　編集の松原(理恵)さんもですね。1話ずつ読んでいた自分たちと違って、一気に全部読んだ立場からの指摘をしてもらえたのはありがたかった。

――各話のサブタイトルがセリフからの引用になっているのは？

虚淵　あれは手抜きだったんですけど(笑)。

蒼樹　え！　そうだったんですか(笑)。

虚淵　とりあえずつけておいて、後で改めて考えようと思ったんですけど……そのまま残っちゃいましたね。

岩上　サブタイトルをどうするかという話し合いも一度したんですけど、最終的には虚淵さんの案のままでいいんじゃないかと。変えなくて良かったと思っています。

蒼樹　次回予告でサブタイトルを見て、次回のどういう場面でこのセリフになっちゃうんだろうとワクワクできますよね。

キャラクター原案ができあがるまで

――続いて、蒼樹先生のキャラクター原案がかたまっていくまでのお話もお聞きしたいのですが（１２５～１２７ページも参照）。

蒼樹　最初の稿は……２００８年10月になっていますね。この稿は、決定稿とあまり変わっていないんですけど……その間の2稿目で迷走があったんです。2稿の時期はすごく頭を抱えていました。

新房　我々としては、最初の稿の段階で「いいですね。さすが蒼樹さん」という気持ちだったんですけどね。

蒼樹　でもこっちは不安でしたよ(笑)。あ、キュゥべえは2稿で初めて提出したのですが、可愛く可愛く描こうとしていますねー(笑)。基本は決定稿と一緒なのですが、耳のリングの部分は宇宙感を出したかったんです。なぜか浮いているという。でもこのころは全体的に、「わけがわからないよ」状態というか、何をどうしていいのかわからない時期でしたね。第1稿を見返してみたら「私は何をしていたんだろう」と思いました(笑)。

岩上　我々は本当に、最初から「素晴らしいなあ」という感想だったんですけどね。あと、うめ先生のデザインは、まどかたちの学校の制服もいいですよね。『ひだまりスケッチ』もそうですけど、うめ先生のデザインする制服は立体にできるというか、コスプレができる衣装になってますよね。そこは意識しているんですか？

蒼樹　コスプレ用ということではないですが、この服はファスナーがどこについているか、とかの構造はある程度考えますね。

――そしてデザイン最終稿では仁美や恭介もいますね。

蒼樹　仁美は決定稿とあまり変わってないですね。恭介はただひとりの男の子なので、描いていて楽しかったです。

岩上　うめ先生の描く恭介、なんだか気合が入っているというか、楽しそうに描いている感じが確かにしました(笑)。

――魔法少女の衣装についてはどうですか？

蒼樹　まどかの服は「まどかがデザインしたもの」という設定から考えていきました。マミさんとさやか、ほむらは武器のイメージからデザインしました。杏子は一番最後にデザインしたキャラで、武器から発想したわけではなく、ほかのキャラとの差別化を念頭に置きました。

虚淵　杏子は動くキャラの想定だったので、最初に衣装デザインをもらったとき、長い服だったのが予想外でした。

蒼樹　ちょっと重たくしちゃったかなと(笑)。

虚淵　いえ、それが動くからかっこいいんです。カンフーものの快感がありました

新房　ただ、デザインで言うと、さやかの頭の装飾は、やっぱりあってもよかったかな……と今でも思っています。

蒼樹　そうそう、さやかの変身後はヘアピンがなくなるから、その部分に装飾をつけてみたんです。マミは最初からついていますし、まどかはリボンがあるので、それに合わせてみようと思って。でもカチュー

1クールを、虚淵さんらしいジェットコースタームービーで描いてもらう(岩上)

したね。まどかの絵はどのくらい上手いのか、あるいはどのくらい下手なのか。リアル中学生の妄想ノートってどんなものだろうって。

蒼樹　私が最初に描いたとき、まどかはもっと下手だと思っていたんです。だからあえてすごく下手に描いたんですけど……「下手すぎます」と言われてしまいました(笑)。「もうちょっと描ける方向でお願いします」って。

岩上　うめ先生に「下手すぎる」とは、事情を知らない人が聞いたら、ひどい言葉ですよね(笑)。そしてうめ先生が中学生らしく描いた絵を参考に、ノートの中身はまどか役の悠木さんに描いてもらいました。

新房　悠木さんは、本当はもっと絵が上手いんだよね。だけどまどかが描いた絵だからということで、わざと下手に描いてもらっています。いい具合のリアルさにしてもらえました。

虚淵　ちなみにあの時点でまどかが見たことのある魔法少女たちの絵、という設定なので、あそこにさやかは描かれていないんです。決して仲間はずれにされているわけではない(笑)。むしろさやかが描かれていたら矛盾になってしまいますから。

新房　1話も2話もそうだけど、最初のころは視聴者の人たちに「まどかはいつ変身するんだ」と思われるだろうなと。そのあたりが自分としてはドキドキでした。

虚淵　むしろ変身してはいけない話だとわかるのは、まだ先ですからね。

第3話
「もう何も恐くない」

蒼樹　私が初めてダビング作業にお邪魔したのがこの3話で、しかもちょうどマミさんが食べられるシーンでした。何度も巻き戻して確認を繰り返すんですが、私は入っていきなり「ガブガブ、プラーン」を何度も観ることになって(笑)。絵で観るとすごくショッキングなシーンになっていて、怖かったですね。

岩上　3話の後のファンの反応がどうなるかも、正直ちょっと怖かったです。この展開を面白いと思ってくれる人もいるだろうけど、引いて離れてしまう人も相当いるだろうな、って。

虚淵　あれで、好きな人と嫌いな人がはっきり二分されると思っていましたからね。『ひだまり』ファンから刺されるんじゃないかと不安でした(笑)。友達からは、「時期を見計らってツイッターから逃げ去ったほうがいい。ほとぼりが冷めるまで姿をくらますんだ」と言われたくらいですよ(笑)。なので覚悟していたんですけどね……。意外にそんな反応はなかった。

新房　3話の魔女にしても、憎まれるのではなく、むしろ人気があるんですよね。グッズも出ているくらいなんだから。

虚淵　あれはイヌカレーさんグッジョブですよ。よりによって、一番残酷なことをする魔女を、一番可愛くデザインしているんですから。

蒼樹　本当にすごく可愛いですよね。

虚淵　あの意外性が効きましたよ。

新房　3話は、いろいろなことがいい方向に転んだなぁと。でも少し残念だったのは、冒頭でマミの活躍するシーンを、尺の都合で切っちゃったこと。

虚淵　元々は、ちょっと戦闘シーンがあったんですよね。

新房　流れ星のような魔女で面白かったので残念です。なにか機会があったら復活させたいです。

第4話
「奇跡も、魔法も、あるんだよ」

虚淵　3話より先は、合わない人は視聴を止めているはずなので、もう望んで観ている人しか残っていないだろう、という思いがありました。ある種の開き直りといいますか。

新房　あんなことがあった翌日なのに、まどかが朝食を食べられるだろうか、ということを心配していたので、そこに対する突っ込みがなくてほっとしました(笑)。

虚淵　そしてこのあたりからキュゥべえは、邪悪さを隠さなくなってきましたよね。

キャラ原案はなぜか2稿のときに迷走してしまいました（蒼樹）

シャだとそんなにアクセサリーっぽくないというか機能性のイメージがあるので、星とか謎の球体とか、いろいろつけてみたんですけど。だけどシリアスな戦闘シーンなのに、変身したことでお遊び要素がつく感じがいつまで経ってもしっくり来なかったので取ってしまいました。でもやはり、ほかの子と比べたときに地味な感じがするのは、ちょっとかわいそうですね。

新房　ないほうがシンプルでいいんじゃないかと思って、そういう風に上げてもらったんだけど、展開が進むにつれて「やっぱり何かあってもよかったかな」と。

虚淵　でもマントで相当派手になった気がしますよ。

岩上　魔法少女の武器も、最初はうめ先生がデザインする予定だったんですが、結局アニメサイドでデザインすることになりましたね。

虚淵　でも、最初の告知の絵は蒼樹さんが描いてますよね。あの絵での武器デザインが、アニメでも踏襲されてます。

蒼樹　ほむらの弓と、マミさんの銃はこちらがデザインしたものを拾っていただけました。まどかの弓は「Magia」のジャケットで使っていただきました。

『まどかマギカ』キャラは『ひだまり』キャラに近い？

虚淵　蒼樹さんのキャラ原案を見るまでは、自分の頭の中のキャライメージは、『ひだまり』キャラだったんです。まどかがゆの、マミがヒロさん、みたいに置き換えて想像して。だから毎回デザインが上がるたびにホッとしていたんですよ。「よかった、『ひだまり』とは違うイメージの作品になる！」って（笑）。

新房　そういえばマミはお姉さんキャラだし、なんかヒロとイメージが重なる部分がありますよね。だとすると、マミも体重を気にしているのかもしれない（笑）。

虚淵　いやいや、マミにそういう設定はないです（笑）。

新房　ネタにもされやすいようだし、立ち位置がヒロと一緒かなと（笑）。

蒼樹　ケーキも出してくれますし（笑）。

新房　別のキャラなのに、こういう一致があるというのは面白いなあ。

虚淵　そういう意味では実は杏子が一番不安でした。こういうやさぐれた感じの娘を蒼樹さんの世界で見たことがなかったので。

蒼樹　確かにそうかも。じゃあ杏子を最初に見たとき、どうでした？

虚淵　いやもう、『ひだまり』キャラではまずないであろう表情を見て、オッケーと思いましたね。

蒼樹　脚本を書くとき、杏子は『ひだまり』キャラに当てはめにくかったですか。

虚淵　めちゃめちゃ当てはめにくかった。だから杏子は『仁義なき戦い』のように、危うく広島弁になるところでした（笑）。でも杏子のイメージカラーは当初、赤ではなく黄色で想定してたこともあって、強いて言えば宮子を重ねていたのかな。

蒼樹　私、虚淵さんからの案にあったキャラのイメージカラーを変えてしまったんですが良かったんでしょうか。

虚淵　結果的に良かったと思いますよ。赤いマミって、今は想像できないじゃないですか。

久保田　最初の稿では、さやかの髪型が違っているのも、今振り返って見てみると面白いですね。

蒼樹　ああ、迷走してるなぁ（笑）。

——そうして決定稿になったものを元に、岸田隆宏さんがキャラクターデザインを起こされたのですが、いかがでしたか。

蒼樹　いろいろ細かいところまで汲んでくれてうれしかったです。輪郭線が2重にとられていたのも、私の絵の印象からなのでしょうか。

久保田　それは蒼樹さんの作品や絵をいろいろと見て、このタッチがいいな、という総合的な判断ですね。作画的なチャレンジではありました。

蒼樹　ああいう描き方ってアニメではあまりやっていないですよね。目の斜線もそのまま採用されるとは思っていませんでした。ねんどろいどでも、その目を忠実に再現してくださっていたし、そうすると『まどかマギカ』感が出るのかな。

久保田　でも最初のうちは、そのタッチが作画陣になかなか浸透しなくて。

新房　9話か10話あたりでやっと絵としてまとまったという感じでした。

劇団イヌカレーが創りだす世界

——『まどかマギカ』のキーになるスタッフさんとして、劇団イヌカレーさんがいます。

蒼樹　まだ脚本会議をしているころの話なんですが、その日の会議が終わって飲み屋さんに移動する途中、監督が「魔女は一般的な魔女の形にとらわれない、幾何学的な形でもいいと思うんだよね」って言っていたんです。「だから『絶望先生』や『まりほり』をやってくれたイヌカレーさんにお願いしようと思ってるんだけど」って。その時点で「監督には何かが見えてる！」と感じました。とても印象的でした。

新房　自分は覚えていないんですけど、そんなこと言ったんだ。そうか、何かが見えていたのか（笑）。

蒼樹　見えてたんですよ監督！　私はそういう発想が全然なかったので「すごい、これは想像できないものになる！」とわくわくしたんです。

——そしてイヌカレーさんにお声をかけた後、どんなお話し合いをされましたか？

久保田　イヌカレーさんを含めた美術設定の打ち合わせがあったんですが、そのときの議事録（１２４ページ参照）を見ると、新房さんが「『まどかマギカ』は、『リリカルなのは』とは違うイメージで、『コゼットの肖像』の延長線にある作品として」と言っていますね。

新房　そういう発言をしましたっけ？　……あれ、でも本当に書いてありますね。

——このときのイヌカレーさんの反応は？

久保田　イヌカレーさんには事前にシナリオを読んでもらっていて、その後でのイメージのすり合わせでしたから。無口な方ですけど、すんなり理解してもらえましたよ。

虚淵　イヌカレーさんは、ご本人は無口かもしれませんが、できあがってくるものはすごく饒舌ですよね。

久保田　世界観、設定的なイメージをとことん作り込んで、そこを絶対に譲らないという頑固なところもあります。それに作り手として全然妥協をしないんですよね。制作を進める中で、イヌカレーさんパートの比重がどんどん大きくなって、彼らだけでは処理ができなくなったときにどうするかが悩みどころでしたね。

新房　ＢＤやＤＶＤでのリテイクも、イヌカレーさんのところだけすごくなっているから。

久保田　時間があれば、どんどんいいものにしてくれるんです。

新房　音楽の梶浦（由記）さんが、9話の結界が素晴らしかったと絶賛していたのですが、今はまだ本人

新房　スタッフがみんな、キュゥべえの正体を知っちゃってるから、どうしてもそう描いてしまうんですよ。自分としてはもうちょっと隠したかったんだけど。

久保田　自分は恭介がバイオリンを弾けなくなったことで荒れてしまう場面が印象深いです。恭介というよりも、八つ当たりされているさやかがかわいそう、という印象なのですが。

蒼樹　でも恭介の気持ちもわかりますよ。私もＢＤのブックレットの4コマで、ネタにしてしまいました（笑）。

虚淵　そういえば、恭介は最初の構成案の段階では、バイオリン奏者という設定ではなかったんですよ。だから右腕をケガするのではなく、不治の病ということになっていました。なぜバイオリンが出てきたのかは、今となってはまるで思い出せないのですが。

蒼樹　ほかに私は、屋上でまどかとさやかがしょんぼりしているシーンがすごく好きです。あんなに衝撃的なことがあった後は、もちろんそうなるよね、と思えて。やっぱり「マミさんの代わりに私が戦う」とはなれないですよね。

岩上　そこでキュゥべえが、「お別れだね」と一度引くんです（笑）。

新房　あの戦略でキュゥべえが大人気ですよ（笑）。押さないで引く。「残念だよ」と去る。そしてさやかが、決心をしたときには、何気なく側に現れている（笑）。そしてその後、魔法少女になってしまったときの、さやかの「やっちゃった感」。これが、なんとも言えないですね。

岩上　ここからしばらくは、さやか編ですからね。

新房　ただ最初のころは、さやかが魔法少女になる動機が恭介、つまり男の子だということは、少し気になっていました。ファンに嫌われないだろうか、と。構成案に最初から書かれていましたけど、脚本として読んだときに「どうしよう」と意見を出したこともありました。

久保田　4話はさやかの最初のバトルもありますが、新房さんの最初のイメージは魔術師っぽい感じ、マジックで戦うような戦闘をやりたいと言っていましたね。マントからハトを出すというほどベタではないけど、そんな攻撃にしたいということを、打ち合わせで言っていました。

新房　アクションの仕掛けとして、例えばトリックのあるアクションものみたいな、タネも仕掛けもあることをやったら面白いんじゃないかと。でもそれは本当に最初のころに考えていたことだから、実際はそうはしませんでしたね。

蒼樹　そういう戦い方をしているのは、あえていえばほむらですね。

新房　あと自分としてはラストシーンの杏子の登場の仕方が、少年マンガ的でグッと来るところでした。鉄塔の上から見下ろしているあたりもいいですね。最後の「ブッ潰しちゃえばいいんでしょ？」というセリフで、この先どうなるんだろうという期待が生まれたと思います。正直、先の展開を知らずに、視聴者として観たかったなぁ。

岩上　キャラクターが死んだ後って、次へのつなげ方が難しいんですよ。キャラクターは当然落ち込んでいるわけで、その中でどれだけ話を躍動させられるか。だから3話の後の4話は大事だと思っていたのですが、脚本を読んで杞憂だったなと思いました。

新房　例えば『巨人の星』で大リーグボールが破られた後、飛雄馬は何週も落ち込んだままだったじゃないですか。ああいうのは、観ていて辛いんだよね（笑）。でも4話はさやかの変身もあったし、最後に謎の魔法少女が出てくるし、盛り上がる展開になっています。これは次が気になりますよ。

第5話

「後悔なんて、あるわけない」

虚淵　脚本の段階では、さやかと杏子の戦いは、小汚い裏路地を想定していたのですが……その裏路地ですらかっこいい場所になっていて驚きましたよ。

たちには聞かせられないですね。だって今それを言ったら、リテイクでどこまで手を入れだすかわからない（笑）。自分たちでさらにハードルを上げてしまうと思うので、作業が終わった後で伝えようと思います（笑）。

久保田　ただあれだけのものを作っておきながら、彼ら的にはやっぱりまだ心残りはあるんだろうな、とは感じます。

岩上　シャフトの会議室で、最初にイヌカレーさんのイメージ画を見せてもらったときは度肝を抜かれましたね。

虚淵　静止画がメインでしたが、ＧＩＦアニメーションで動く1話のヒゲの使い魔もありました。それに脚本の段階では、魔女に名前や設定は何もなかったんです。あれらは全部イヌカレーさんの力ですよね。

蒼樹　公式サイトの魔女図鑑が更新されるのが、いつもすごく楽しみでした。あそこに載っている設定以外にも、実際はもっと考えてあるんだろうな、って想像しちゃいます。

魔法少女たちのキャスティング

——キャスティングについてもお聞かせください。

岩上　オーディションで決めた役なのに、偶然『ひだまり』と同じ役者さんも多くなっていますね。

虚淵　水橋さんは意外でした。マミのようなお姉さんキャラを水橋さんが演じる、ということはけっこう珍しくないですか？

蒼樹　『ひだまり』の宮子とはまったく違うお芝居になりましたね。

新房　ほむら役の斎藤さんに関しては『化物語』の戦場ヶ原ひたぎのイメージがあって、どうしてもほむらとひたぎとでは印象が似てきてしまうのが懸念ではあったんです。斎藤さんが上手いのはもちろんわかっていたけど、それでも「あえて違う役者の方がよいのでは」とも思いました。でもオーディションで斎藤さんのほむらの演技を聞いたら、やっぱり「こうだよね」と納得するしかなかった。

岩上　オーディションのときにはなかったお芝居ですけど、後半の泣き崩れる場面でのほむらまで考えると、やっぱり斎藤さんをキャスティングしてよかったと思えます。

新房　斎藤さんだけでなく、まどか役の悠木さんまで含めて考えると、『ダンス イン ザ ヴァンパイアバンド』という作品からの流れもありますね。『ヴァンパイアバンド』では、孤高な吸血鬼のお姫様を演じる悠木さんと、普通の人間の女の子を演じる斎藤さんという2人だったから、『まどかマギカ』とは立場が逆ではありましたけど。そのときに2人の間には阿吽の呼吸ができていたのかなと思います。だから『まどかマギカ』では、主役の悠木さんと、それをサポートしていく斎藤さん、という現場的な役回りも上手く回った気がします。オーディオコメンタリーで、2人もそう言っていましたしね。

——さやか役の喜多村さんについては？

蒼樹　アフレコ後の飲み会で、監督は毎回のように「喜多村さんいいよね」とおっしゃっていましたね。

新房　喜多村さんは、本当に痛い子の芝居がすごかったです。一生懸命だけど不器用で報われない感じというか。

虚淵　ちょっとがんばって明るく振る舞ってるけど、本人は重いことを考えているあたりは、確かにそうですね。

——杏子役の野中さんはどうでしょう。

虚淵　杏子は、蒼樹さんのキャラでありながらヒールというのがどう演出されるのかな、と予想がつきませんでした。でも野中さんの声で、いい感じにハマりましたよね。

新房　野中さんの声なんだから、悪いヤツのはずがない、みたいな（笑）。

蒼樹　杏子のセリフを声優さんはどう喋るのかなと思っていたら、配役が野中さんに決まって、「あぁ、こうなるんだ」と。悪ぶっている時点で、なんだか憎みきれない感じが出ていて。

新房　野中さんに「なんで杏子が私なんですか」と聞かれたことがあって、「野中さんなら嫌われないから」と答えておきました。そういう不思議な魅力があるんです。

放送開始が迫る中で

——そうしてキャストも決まり、２０１０年秋から、情報が世間に公開され出しましたが……。

岩上　でも最初に世間に出たのは「出ちゃった」系のリークでしたね（笑）。

虚淵　あれは相当早い段階でした。春くらいですかね。

岩上　新房さん、虚淵さん、うめ先生、シャフトさん、というところまで噂として出ちゃいましたからね。当初は、最初に「新房さんとうめ先生で魔法少女ものをやるよ」と告知して、その一ヶ月後くらいに虚淵さんの名前も発表、みたいに段階をつける案もあったのですが。でも情報が漏れてしまったのなら、みなさんの名前は一斉に発表しましょう、と。あとよく言われているような、3話が終わるまで虚淵さんの名前は伏せておこう、ということまではさすがに考えていませんでした（笑）。

虚淵　俺はてっきりそうするものだと思ってましたけど（笑）。

岩上　ただまあ、それはそれで面白かったかも、とは思いますけどね。

虚淵　「絵が可愛いから脚本もそうだと思った？　残念！　俺だよ！」って（笑）。

——放送が近づいた時期に、神社でお祓いをされたそうですね。

虚淵　魔物が絡むものですからね。自分は行ってないですが、お守りだけ買ってきてもらい、アフレコのときに常に持っていました。何か祟りがあるとしたら絶対に自分だと思ったので（笑）。

新房　自分の中ではお祓いというより、ヒット祈願かな。結果的に作品はヒットしたので、ご利益はあったと思っています。

久保田　まあゲン担ぎみたいな意味合いもありますよね。

岩上　スタッフの中に気にする人もいますから。お祓いをやっていないと「お祓いやってないから腕にケガをした」となるけどお祓いしていたら「ケガしたのが利き腕じゃなくてよかった」みたいな、気の持ちようも違うと思いますし。

新房　ちなみに、お祓いには加藤英美里さんが声優代表として来ましたね。

虚淵　あぁ、声優代表ということだったんですね。キュゥべえ役だからかな、って思っていましたよ（笑）。

（DISCUSSION2に続く）

蒼樹さんのキャラ原案を見るたびにホッとしながら脚本を書いた（虚淵）

岩上　裏路地でのバトルは、シャフト作品では珍しいですかね？

久保田　ああ、確かになかなかないかもしれないですね。

新房　『月詠』にはあったけど、それ以外はないかな。

久保田　ああいう裏路地にするというのは、最初からの新房さんのイメージですよね。バトルもかっこいい映像になりました。

新房　本当はもっと路地が狭い感じを出したかったんですけどね。そういう狭いところで槍を棍にして、振り回したら面白いだろうなと。元々、杏子の武器は槍ですけど、裏路地では振り回せないと思い、絵コンテの段階で多節棍にしたんです。そういう事情からの変更でしたが、戦いの描写に変化が出てよかったと思います。魔法少女ではなく、バトルものの発想ですけど、まぁいいかなって（笑）。

虚淵　でも改めて思うと、脚本が無茶ですよね。狭い裏路地で槍を振り回して戦闘をさせるつもりだったんですから。もうちょっとよく考えればよかったなぁ……（笑）。うっかりすると、つい場所を裏路地にしてしまうのは自分の悪い癖ですね。菊地秀行っ子なので、ついつい話が裏路地に行ってしまう。

岩上　でも脚本のときから映像が楽しみなシーンでした。新房さんとシャフトさんがどんなガチバトルをつくるのか、って。実際にあそこのバトルシーンは見応えがありました。

虚淵　脚本段階よりも、さやかは健闘していますね。

新房　やり返す描写を見せたかったんです。あと、まどかを動けないようにしておきたかった。

虚淵　確かに、その必要がありますよね。そういった配慮は、演出段階で指摘をもらいました。

新房　あと5話で面白かったのは、ほむらが登場して、そこで次に続くところ。

虚淵　尺の都合でやむを得ずだったんですけど、かえっていい感じになりましたね。

久保田　当初は戦闘が終わるまで描いて、杏子が去ったところで終了、でしたね。それを次回のアバンに持っていった形になっています。

新房　でもそのほうが良かったです。「え？　どうなるの」というシーンで続いたほうがわくわくできますから。

第6話
「こんなの絶対おかしいよ」

虚淵　「わけがわからないよ」が出てくる回ですね。もうキュゥべえが言い訳つかなくなってきました（笑）。でもここまでで、話としては仕込みは全部終わったことになります。6話まで付き合ってくれた視聴者さんだったら、7話以降も楽しく見てもらえるかな、という思惑もありました。3話でいったん視聴者を選んで、4話5話を我慢できるのなら、もう大丈夫だろう、って。

新房　でも実際は、3話で脱落どころかかえって盛り上がったわけですから。そういう心配はしなくてよかったんですよね。そしてこの6話あたりまでくると、「まどかはいつ変身するのか？」ではなくて、「この作品では変身しちゃだめなんだ」とわかってくる。

虚淵　あと6話では、シーン丸ごとカットした部分がありました。ただ、それは自発的に切ったんです。過去のファイルを漁っていたら、ほむらとさやかが話し合うシーンがあったんですよ。ほむらが杏子とゲーセンで会うじゃないですか。そこで杏子と話をつけた上で、ほむらがさやかに対し「あなたに魔法少女は務まらないから、おとなしくしていろ」と告げるシーンを考えていたんです。さやかは当然、それを断るわけですけど。まぁ、ひたすらほむらとさやかがケンカをしているだけで、見ていて気持ちのいいシーンではないですから（笑）。

STAFF INTERVIEW

監督 新房昭之

プロフィール
100ページを参照。

作風をどう融合させるか、という意識は自分にはなかった

──「魔法少女」という題材は、監督からの発案だと聞きました。

以前に『魔法少女リリカルなのは』の監督をしたときに、「魔法少女というフォーマットにはまだやりようがある」と感じて、周りにもそう言っていたんです。ただ、雑談レベルの話だったし、ほかに「探偵ものも面白そう」とも言っていたくらいですから。実際に企画として形になるとは、まったく考えてもいませんでした。

──その雑談の段階だと、スタンダードな魔法少女ものを想定していたのですか？

本当にごく一般的な魔法少女ものです。だから「魔法少女ものを実際にやりましょう」となったときも、ご町内物語っぽいものかなあ、と漠然と考えていました。なので最初に岩上さんから「蒼樹さんのキャラクターでやりませんか」と言われたときは、ぴったりだな、と納得しました。その一方で「脚本は虚淵さんでどうですか」という提案もされたわけですが、こちらも素直に「それは面白そうだ」と思いました。岩上さんから渡された、虚淵さんの小説『Fate/Zero』がとても面白かったんですよ。後で文庫本になったときには、自分で全巻そろえたくらいで。なのでむしろ、虚淵さんがどんな魔法少女を書くのか、興味深いくらいでした。

──蒼樹先生と虚淵さんとでは、作風が対照的かと思います。

よく世間で言われているような、その2つの作風をどう融合させるか、というような意識は自分にはないんです。作っていってフィルムに定着したものが作品であり、作る前の段階から「どうひとつにまとめていくか」という理屈ぽいことはまるで考えていなかっただから、「この組み合わせだから面白そう」ではなく、ただ「この企画は面白そうだ」「やってみたい」ということに尽きます。シリアスでドラマ的な作品におけるいつもの自分の見せ方と、蒼樹さんのキャラクターがどうハマるかということは考えたけど、それもアングルや表情といった細かい範囲くらいで。

──蒼樹先生の絵をアニメにするにあたって、『ひだまりスケッチ』とはまた別のアプローチはあったのでしょうか。

蒼樹さんの絵はリアルだと思うんですよ。例えば手の描き方、服のしわ、女の子の膝とか、ものすごくリアルに表現している。そういったところは『まどかマギカ』でもちゃんと表現したい部分でした。それに今回は蒼樹さんの同人誌もかなり参考にしました。決して殺伐とした内容ではないんだけど、『ひだまり』には出てこないような表情や佇まいが、同人誌ではいろいろ見られて面白かった。きっと同人誌の方が蒼樹さんの世界がよく出ているんじゃないでしょうか。そういったものを参考にしつつ、キャラクターデザインの岸田（隆宏）さんには、「蒼樹さんの絵はあおりが難しいから、ある程度の角度からでも描けるような設定を作ってほしい」というお願いをしました。これは難しい頼みだったとは思うのですが、今回はどうしても必要だったので。

──オリジナル作品ということで、原作ものとの作り方の違いはありますか？

オリジナルといってもひとりで全部を作るのでなく、みんなでやっていく共同作業という点では同じなので、特に原作ものと作り方を変えることはありません。ただ美術設定が自由になるので、そこを作品のカラーにしようと考えました。「ちょっと未来には見えても、現在でもありえるもの」というのが、『まどかマギカ』の背景美術のコンセプトです。その上で、たとえばまどかたちの学校は、ビジュアルとして面白いものを考えた結果、ああなりました。ガラス張りになっている施設は実際にあるし、ああいう学校は存在しうるんですよね。進んでいる学校だったら生徒にカードを持たせて、登校のときカードを通すと、両親の携帯電話に「何時何分に登校しました」という知らせが入る、ということもやっているわけです。学園ものアニメだったら、そういう面をもっと見せられたはずですが、『まどかマギカ』でも、その一端は見せられたと思っています。

──ハードな作風のアニメになりましたが、表現の面で考えられたことは？

確かに残酷な描写はありましたが、特に気を遣うようなことはしていません。だって、放送時間帯を考えても、子供が観るようなアニメではないでしょう。むしろ完全に子供向けのアニメだったら、かえってもっと徹底していたかもしれない。人を傷つけたら痛みがあるし血も出るということは、子供にこそ知っておいてほしい、と思うので。だけど『まどかマギカ』を観るような視聴者に対して、そこをことさら強調する必要はないかなと思います。過剰にはせず、でも遠慮もしないで、ごく普通にフィルムにしていった感覚でしょうか。

──『まどかマギカ』では、初めてご一緒されたスタッフさんも多いと思います。たとえば総作画監督のお2人（谷口淳一郎・高橋美香）ですとか。

こちらがお願いした無茶なアングルなどを含めて、総作監の2人が最後まで作画をまとめてくれました。しかも最初のころと最後のころを見比べると、絵がひとつの方向に向けて完成されていくところが面白かった。『まどかマギカ』は判で押したような絵ではなく、長期連載漫画で連載初期と後期とでは絵柄が変わっていくような楽しさを感じられました。それは、キャラクターデザインの岸田さんの絵にも同じ印象があって、最初に起こしてもらったキャラ表よりも、後半に描いた原画の方が、個人的には好きなんです。作っていく中で作画スタッフの変化が追えるのは、面白い経験だったと思います。

──他にも『まどかマギカ』の主要スタッフとしては、アクションディレクターとして阿部望さんと神谷智大さんが入られています。

アクションシーンの多いアニメになることはわかっていましたから、こういった役割のスタッフは当然必要だろう、と。『まどかマギカ』のアクションシーンは、ほぼこの2人で作っているというくらい、重要で大変な役割をはたしています。5話でのさやかと杏子のバトルもすごかったですが、一番は11話でのほむらとワルプルギスの夜との戦いを、ほとんどこの2人で描いていること。ここ何年かはアクションものを手がけてこなかったこともあって、アクションシーンには力を入れなくてはと思っていたのですが、たとえば杏子の服の裾のひらめきかた等、細かい部分までかっこよい映像にしてもらえました。

──その他に、『まどかマギカ』で印象的なスタッフさんといえば、どなたになるでしょうか。

座談会の方でも話題になっているので、ここで多くは触れませんが、一番すごかったのは劇団イヌカレーさんでしょう。『まどかマギカ』の世界観はイヌカレーさんが作っていったようなものですから。美術に関して言えば、あとはスタジオちゅーりっぷさん。途中からの参加だったのにもかかわらず、作品を支えてくれました。

──各話単位でいえば、1～3話で絵コンテをきった芦野（芳晴）さんや、全部で4話分の絵コンテを担当した笹木（信作）さんのお仕事も印象的です。

オリジナル作品で、まだ設定も固まっていない段階でしたから、そんな中で絵コンテをきれる力量をもった人は、かなり限られてきます。いったんは引き受けても、「やっぱり無理でした」というケースだってありますから。芦野さんは、そこを引き受けてくれて、作品を形にしてくれました。そして笹木さんは、数もそうですが、重要な回をいくつも担当してくれました。これまでのほむらが描かれる10話であるとか、最終話であるとか。終盤は特に、笹木さんのコンテのおかげで乗り切れたんだと思います。

──オープニングテーマについてですが、演出の板村（智幸）さんにはどんなお話をされたのでしょうか。

自分からは「キャッチーなものにしてほしい。そうなってさえいれば、好きに作ってくれていい」とお願いしました。要するに、特別にすごいオープニング映像を作る必要はない、でも観た人がパッケージでほしいと思うようなオープニングを作ってくれ、と頼んだんです。そうして板村くんには期待通りのものを作ってもらえたのですが……ただ、そうしてできたものについて、「あの黒猫はなんなんだ？」というような考察が出てきたのは意外でしたね。『まどかマギカ』ファンの鋭さや熱意に驚かされました。

──10話では、オープニングがラストで使われていましたが、そのことについては？

10話は、1話につながるお話ですよね。だからあのオープニングから物語が始まる、という風につなげたかったんです。それにあそこでオープニングを流すと、歌詞の意味がはっきり伝わるし、自分としてもすごく納得できる流れになると気づいたんです。でも驚いたんですが、あの歌詞は作品内容を知らないで書かれたものらしいんです。意識しないでやったことがこんなにも上手くマッチするものなのか、これがシンクロニシティということなのか。アニメをつくっていても、なかなか出会えない偶然でした。

──10話オープニング映像のラストカットでは、ほむらと杏子が加わっていますよね。

あれは自分ではなく、久保田さんの発案です。10話は内容が内容なのでサービスをした、と言っていました。

──では、エンディング映像について、いかがですか。

エンディングも、特に細かいオーダーは出していないんです。後から考えればですが、まどかが魔女になることを暗示しているかのような映像になっていますよね。ここも、偶然が上手くマッチした部分だと思います。

──『まどかマギカ』全体を通して印象に残っていることを教えてください。

放送の中断があったので、TBSでは4月に10・11・12話の3本が一挙に放送されました。ファンの間にある種のお祭り感が伝わってきて、作り手としてもうれしい出来事でした。あとはなにより、『まどかマギカ』が人気作になってくれたこと。オリジナル作品ということでのプレッシャーが、やはりありましたから。『まどかマギカ』の失敗は、オリジナルアニメの芽を摘んでしまうかもしれない。ここまでの人気作になったことで、肩の荷が降りた気分です。

脚本 虚淵玄

プロフィール
100ページを参照。

これで自分も「アニメ脚本家だ」と胸を張れる

——この作品のオファーが虚淵さんのところへ来たのはいつごろでしたか?

相当前ですね。まだ『化物語』が告知はされていても世間に露出はしていない時期でした。初めてシャフトさんにお邪魔したときに、まだ世間に出回っていない『化物語』のポスターがあって、それを見て「おおっ」と思ったのを覚えています。

——魔法少女もの、ということで虚淵さんにとって新しいジャンルだったのではと思うのですが。

『Fate/Zero』を読んだ上での推挙だと聞いていたので、自分に求められている芸風は明らかでした。だったら手加減してはいけないな、と(笑)。でも蒼樹うめさんのキャラクターで行くと聞いたときには、戸惑いがありました。新房さん、シャフトさん、蒼樹さん、岩上さんというメンバーには、やはり『ひだまりスケッチ』チームというイメージがありましたし、新房さんも『ひだまり』モードなんじゃないか、って。脚本を書いていると『ひだまり』のキャラを虐めている気分になったりもして(笑)、心苦しいし、不安な気持ちもありました。

——その不安や戸惑いが払拭されたのはいつごろでしょうか?

イヌカレーさんに加わっていただいた段階で、自分でもようやく完成図がイメージできました。イヌカレーさんのおどろおどろしくも可愛らしい美術が、蒼樹さんの可愛らしいキャラクターと自分のダークな世界観の橋渡しになってくれたんです。

——ファンの間で話題になった『鏡の国のアリス』や『ファウスト』からの引用も、イヌカレーさん側の発想だと聞きました。

まさにそれらはイヌカレーさんの功績ですね。脚本を読んだ上で、「この作品にはこれがハマる」というのをいろいろ考えてくれて。脚本の段階ではその手のモチーフは一切考慮していなくて、むしろなじんだのが驚きでした。それとオープニングに黒猫が出るのはシャフトさん側のいたずらです(笑)。あまりにもうまくなじんでしまったために、「あの黒猫は本編にいつ登場して、どう話に絡むのか」という憶測があったようですが、脚本ではそんなことまで仕込んでいません(笑)。ほかにほむらの部屋も、生活感のないキャラにしたいという気持ちから、最初は中核派のアジトみたいなものを想定していました。自分で爆弾を作ったり、ヤクザの事務所から銃を盗んできたりしてますしね。でも映像ではもっと見栄えのする空間になっていて、こういったところが、みんなで作品を作ることの醍醐味なのかと思いました。

——脚本自体は第一稿がほぼそのまま通ったと聞きました。

そうですね。大きく構成が変わるということはありませんでした。おおむね第一稿そのままと言っちゃっていいレベルで、尺の調整でセリフを削ったりシーンをよそに回したりという変更があったくらいです。ただ変身アイテム等は全然決まっていなくて、初期のト書きには「魔法のステッキ」みたいな言葉が使われていたりしましたけど。

——尺の調整をする必要は、どの段階で見えてくるのでしょうか。

自分の手癖で、けっこう密度のあるト書きや長いセリフを書いてしまうんです。それをコンテに落とし込もうとすると、脚本での想定よりもシーンが長くなりすぎてしまう。でも『まどかマギカ』の場合はかなり脚本に配慮してもらえて、尺の都合でセリフを切る必要が出てきたときも、こちらから提案させてもらえました。セリフを切る場合は、優先順位はこうしてください、とこちらから修正を出せる形だったんです。でも今回の仕事で改めて気づいたのは、いわゆるアニメの一般常識で考えるペラ枚数よりは、自分の場合は少なめに見積もって脚本を書いた方がいいのかな、ということ。自分の書いたものが映像として何分くらいの尺になるのか、というのはいまだに悩む部分です。作る方による部分も大きいですしね。

——ちなみに、キャラクターの名前に由来はあるのでしょうか?

由来ではないですが、なんとなくの縛りとして、苗字も名前のように聞こえるものにしよう、と考えました。ただ魔法少女たちはそのルールになっていますが、担任の先生あたりから力尽きてしまって。サブキャラクターに関してはそうはなりませんでした(笑)。

——キャラクターについて、原案を描かれた蒼樹先生とのやりとりは?

こちらからおおよそのイメージを伝えて、それを元に描いていただきました。概ねこちらのイメージを汲んだキャラクターになりましたが、少しだけ変わったのはイメージカラーです。最初はマミが赤、杏子が黄色だったんですけど、それが入れ替わりました。まどかは白と言っていたんですけど、ピンクも白のうちなので(笑)。さやかの青、ほむらの黒はそのまま変わらずです。

——放送開始前、虚淵さんは雑誌のインタビューやツイッターで、『まどかマギカ』の作風を隠そうとされていましたよね。

最初はスタンダードな魔法少女ものとして見せておいて、観ていくうちにそのイメージを覆したい、というのが監督を含めたみんなの考えだったんですけどね。でも虚淵玄というライターの芸風を知っているアニメファンが思いのほか多くて、これはちょっとまずいな、と感じたんです。だから「今回は平和な話ですよ」と告知する方向に持っていったんですよ。蒼樹さんのキャラクターが可愛かったこともあって、「オススメのキャラはマスコットキャラのキュゥべえです!」なんて言ってみたり……まあ今思うとウソもいいところですね(笑)。ただあの段階では、まさかキュゥべえの口が動かないなんて知らなかったので、最初くらいはだませると思っていたんです。結果的に自分のブラフは焼け石に水というか、まったく誰も信じてくれませんでした(笑)。

——キュゥべえは様々なセリフが流行りました。

書いているときは、そういうつもりはまるでなかったんですけどね。でも「大抵の子は2つ返事なんだけど」というセリフに対して、「なんてどす黒いセリフだ」という反応があったときは、「これは確かに酷いかなー」と(笑)。後から反省しました。

——そういったことを含めて、やはりファンの反響の大きさを感じましたか?

特に3話以降の反響は、何もかもが驚きでしたよ。1、2話ぐらいのテンションでこちらの手応えとしては十分でしたし、そのペースを維持していくかな? と思っていたんです。それが3話以降は加速が止まらなくて、「まだ行くか、まだ行くか」みたいな感じでした。ファンの考察も、どこまでも深く掘り下げられていって、驚きでしたね。

——『まどかマギカ』はコミカライズもされましたが、そちらのご感想は?

まずあのお話を3巻にまとめた構成力に驚きました。それなりに縮められてはいるのですが、大事なセリフは外さずに残して、ちゃんと成立するように構成されている。また効果的なシーンの挿入などによって、脚本で足りなかった部分を補ってもらったりと、アレンジが絶妙です。素晴らしい完成度ですよ。いったんシャフトさんのラインの都合でアニメの制作が保留になった期間などもあったんですが、その間もコミカライズはネームの作業を進めていたと聞いています。だからアニメ第1話の絵コンテが来る前に、コミカライズ版のネームを最終話までもらえたんですよ。自分が最初に絵で『まどかマギカ』を見せてもらったのは、ハノカゲさんのネームだったんです。それを見て、「あ、こういう風なシーンの構成になるんだ」って。この段階で、やっと勝算と言うか「大丈夫だ! この話は成り立ってる!」っていう手応えを感じて、安心できました。自分で書いた脚本から、アニメの完成図を想像するほどの経験値が、自分にはまだ足りないんですよね。脚本から先は人にやっていただく領域ということもあって、「これが本当に成り立つのかな」と不安に思うことがあるんですよ。でもハノカゲさんのネームで『まどかマギカ』はいける! と。

——ではその後に絵コンテを見たときの印象は?

今度は逆に戸惑ってしまいました(笑)。魔女の結界やマミの戦闘スタイルは、脚本では数行で「こんな感じです」くらいしか書いてなかったのですが、それがコンテですごく盛り上げられていたんです。「ここまでエスカレートさせちゃって、最後まで走りきれますか?」っていう不安もありましたが、「これはえらいことになるな」という驚きと期待の方が大きかったですね。

——最後までそのテンションを維持して、大ヒットとなった『まどかマギカ』ですが、虚淵さんは人気の要因はなんだったと考えていますか?

可愛いものもおどろおどろしいものも作ってきた新房さんの手腕のおかげで、自分と蒼樹さんの芸風のミスマッチが本当にうまくハマったからじゃないでしょうか。岩上さんのねらいどおりになったんだろうなと思います。正直、想像もしなかった評価をもらえて驚きですね。

——続編を待望する声も大きいですが、虚淵さんとしてはいかがですか?

『まどかマギカ』は自分の中では、もう終わった物語だったんですよ。でもこれは、虚淵玄ではなくMagica Quartetの作品ですからね。今回は虚淵が好き放題やり過ぎたんで、次があるなら、もうちょっと周りの希望も聞きながら作れるといいかなと思います。新房さんや岩上さんからの「ここまでやったから次はここまでやってみたい」という意見やフィードバックも入るでしょうね。それらを汲み取ったものにすれば、もう1回くらいはいけるんじゃないかな、と。

——放映が終了しましたが、『まどかマギカ』は虚淵さんにとってどんな作品になったでしょうか?

完全にシリーズ構成をひとりでやり遂げて、全脚本を書き上げたのは初めての経験でした。『ブラスレイター』では板野(一郎)さんに付きっ切りで手伝ってもらって、結局自分が構成だなんていうのはおこがましいので連名にしていただきましたし。『Phantom』のときも原作者とはいえ脚本を引き受けたのは2本3本くらいでしたから。これで自分もようやく「アニメ脚本家です」と胸を張れるなと。そんな自信が生まれました。

STAFF INTERVIEW

キャラクター原案 蒼樹うめ

プロフィール
プロフィールは100ページを参照。

放送を観て「もっと描きたい!」という気持ちがわいてきました

――原作者集団として組まれた、シャフトさん、新房監督、虚淵玄さんたちについて、蒼樹先生の印象をお聞かせください。

『ひだまりスケッチ』でもそうだったんですが、シャフトさんはすごくアーティスティックでありつつ、原作を大切にしてくれるんです。その上でスタジオの色も出して、素敵な作品にしてくださるスタジオさんだなと。新房監督は芸術家肌だと思います。なので、『まどかマギカ』というオリジナルの作品がどうなるのかはなかなか想像がつかなくて、とても楽しみでした。虚淵さんに関しては、お会いしてご一緒したのは今回が初めてでした。でも『ブラックラグーン』のノベライズを担当していらっしゃるのを知っていましたので、「なるほど、ハードボイルドな感じの方かしら」という印象でした。

――蒼樹先生と虚淵さんの作風のギャップは、『まどかマギカ』が話題になった要因のひとつです。蒼樹先生としてはそのことについて、どう思われましたか?

岩上さんからは「虚淵さんと蒼樹さんの作風はまったく違うので、合わさると面白いと思うんです」という説明をされました。だったら私は虚淵さんの作風に合わせるのではなく、私らしく描くことを求められているんだな、って思えたので、特に戸惑いもなく、取り組ませていただきました。そうそう、最初に相談を持ちかけられたのは『ひだまり』第2期の特別編のアフレコ現場だったんです。岩上さんに「ちょっといいですか」と呼ばれて、「こんな話があるんですけど」という感じだったんですよ(笑)。魔法少女ものというのはその時点で聞いていたんですが、そのときはまだぼんやりと、キラキラしたステッキを振ったりといったイメージを持っていました(笑)。

――そこからどのようにキャラクターを描かれていったのでしょうか。

まず最初に、設定や用語を解説した資料とあらすじをいただきました。虚淵さんからはキャラクターのイメージカラーをいただいていたんですけど、描いている途中でそのことをすっかり忘れてしまいまして……。「あれ、これもしかして違うかもしれない」と思っていたんですが、一回そのままお見せしました。私はすごく自信がなくて「山ほどダメ出ししてください」って思っていたのですが……イメージカラーも含めてほぼ何も言われませんでした。「ええ～本当に!?」って逆にすごく不安になってしまって、次の稿で自主的にちょこちょこいじりました。

――それはたとえば、どういうところを?

たとえばマミさんの髪型は2つに分けるっていうのが早くに決まっていたんですが、もふっとしたりひらひらしたりした末に、クルクルに決定したんです。ほかにまどかのリボンの長さが伸びたり縮んだりしていました。まどかはヒロインとして見えるといいなと思って、あまり突飛な髪型にしたくなかったんですよね。なのでツインテールの長さと、リボンの形状と大きさ、長さ、横に降りかかっている耳のところの毛が伸びたり引っ込んだりしていました。顔は変化がないんですけどね。それぞれに最初の設定画から変更はありますが、それでも大きく変わったキャラというのはいないんです。杏子は最初制服で描いていたのを私服に直していますけど、それは彼女の学校が出てこないという、設定上での違いを正すためのものでした。虚淵さんの脚本がものすごく早くに上がっていたので、それを読みつつ個人的に修正を入れさせていただいた、という感じですね。

――蒼樹先生も、脚本会議に出られていたのですか。

はい。でもなかなか出られなくって、結局は数回だけになってしまいました。出席できたときには、主にキャラクターの解釈について虚淵さんに質問しました。ほかには、武器についても質問しましたね。どういったものを虚淵さんがイメージしているのか、参考画像をいただいたりもしました。虚淵さんも私もゲームの『モンハン』が好きというのもあって、『モンスターハンター』の弓はどういうデザインだったか確認してみたりもしたかな。こちらはデザインの参考にはしていないんですけども。

――メインの5人のデザインに関して、気を遣った部分はありましたか?

制服姿のときは、シルエットだけでなんとなくキャラクターがわかるといいな、という考えがありました。あとは制服姿がギャルゲーっぽく見えないように、そう見えると作品のイメージと違うかも、って。あまり奇抜にするとゲームっぽくなると思いつつ、ある程度は一目で記号的にしたい、という悩みもありつつで……。これはデザインだけでなく、色をつける段階でも悩んだことなのですが。

――魔法少女姿については?

あまり動きづらいものはよくないな、と考えて描いています。あとは……さやか。初期のラフを見るとさやかがいないんですよ(笑)。まどかとほむらとマミさんは何稿かあるんですけど、さやかは最終稿くらいにならないと出てこなくて。なかなかデザインが浮かんでこなかったんですね。ボーイッシュだけど、可愛い女の子にしてあげたくて、その中間点を探ってウロウロしていました。すごくベタなボーイッシュキャラにしてしまうと可愛くなくなっちゃうんじゃないかと思ったんです。あとこれはデザインとはちょっと話が違うんですが、新房監督に「蒼樹さんの同人誌をいっぱいください」と頼まれました(笑)。表情の参考にするというのと、『ひだまり』では出づらいアングルを同人誌で見たい、ということで。

――先生の原案を元に岸田(隆宏)さんがキャラクターデザインを起こされましたが、ご覧になっての感想は?

可愛かったです! デザインや絵柄といったところから始まり、細かい部分でアニメ用に直していただいています。キュゥべえもそうですし、杏子やまどかのスカートの中、見えていない部分も手を入れてくださいました。杏子は胸元の部分を肌色に抜いてくださって「ありがとうございます!」と思いました。「そうですよね、ここは肌色ですよね!」と(笑)。私の至らぬ部分をよくしてくださっていて、本当に感謝です。

――そして放送が始まりますが、アニメをご覧になってのご感想はいかがでしたか?

キャラクターを描いているときは、とにかく必死で「ああでもないこうでもない」と頭を抱えていることがすごく多かったんです。こういう形でアニメに関わる経験も、これまではなかったですから、「もう提出しないと! ああもうシャフトさんごめんなさい!」っていう感じでいっぱいいっぱいだったんです。だから放送が始まってアニメでキャラクターが動き出したときになって、やっと客観的に見ることができました。「動いている!」といううれしい気持ちもありましたけど、それよりも純粋にアニメとして面白かったです。既に脚本で読んでいるにも関わらずキャラクターに感情移入して、ストーリーや演出や戦闘シーンにどきどきしっぱなしで……。毎週観るのが楽しみでした。

――『まどかマギカ』は次第に人気が高まっていきました。蒼樹先生はそのことをどう受け止めていましたか?

1話、2話の段階ではまだすごく静かでしたから、今の状態はまったく想像もつきませんでした。やはり3話でどうなるかというのがすごく気になっていました。あの話を観て、引いてしまう方もいるだろうと思っていましたから。でもあんなに反応をいただけるとは思っていなかったですね。直接面識のない、私の好きな漫画家さんや絵描きさんが『まどかマギカ』のことをツイッターやブログで話題にしているという状況がだんだん増えていって。「あれ、私が関わっている作品の話を、この方がしているぞ」っていうのが不思議で不思議で。ネットで『まどかマギカ』のイラストを描いてくださる方がすごく多かったのもうれしかったです。自分が好きな作家さんも描いてくださっているのに驚いたりして、何だか嘘みたいでした。

――BD・DVDのブックレットには蒼樹先生の漫画も載っていますね。

お話がシリアスになるにつれてけっこう悩むんですけれど、キャラクターに失礼にならない程度に、明るいコーナーでいいのかなと思って。バランスを取りながら描かせていただいているつもりではあるんですが……実はあそこは虚淵さんが事前チェックをしていないんです。毎回完成してからいきなりお渡ししているので、「いいのかな、大丈夫かな」と思っているんですが、まだ怒られていないので大丈夫なようです(笑)。

――蒼樹先生の描く『まどかマギカ』ワールドという感じがとても楽しいと思います。

『まどかマギカ』は「こうなったらいいな」っていう夢や想像が広がる作品なので、ブックレットの漫画も、なるべく本筋に沿いながら、それ以外のことも隙あらば描きたいなという、同人誌を描くファン的な気持ちが正直あったりします(笑)。創作意欲をすごく掻き立てられる作品なんですよね。

――そして蒼樹先生は、最終話のエンドイラストも描かれました。

あれは最終回のイラストだということで、まどかを主人公にして描きたかった絵なんです。まどかを頼もしいイメージにして、ほむらがうれしそうだといいなって。あとは「杏子が制服なのもいいかな?」と(笑)。最終話の放送まで気をもみながら見てくださったファンのみなさん、局でがんばってくださった方々、そしてもちろん実際にアニメの制作を続けていたスタッフさん、そんなみなさんの力があったからこそ最終話まで辿りつけたんですね。ですから、紆余曲折がありましたが全部通して観ていただいてありがとうございます、という気持ちを込めて、「Thank you for watching!」というメッセージをつけました。

――放送も終了し、振り返ってみると蒼樹先生にとって『まどかマギカ』とはどんな作品でしたか?

私の仕事は放送が終わる前にほとんど終わっていましたけど、出来上がったアニメを観るうちに「もっと『まどかマギカ』を描きたい!」と思うようになりました。世界観や演出やストーリーが、デザインを引っ張ってくれていると感じて、いろいろと刺激を受けたんです。「こんなふうに動くんだったらこういうのが描きたい!」というのが観ている途中から増えていきました。ファンのみなさんのおかげで人気作品にしていただけたことも含めて、本当にいいお仕事に参加させていただきました。そして素敵なアニメを見せていただけたと思っています。

STAFF INTERVIEW

シャフト代表取締役 久保田光俊

プロフィール
プロフィールは100ページを参照。

キャラクターデザインをどうするかはひとつのテーマだった

——最初に「魔法少女ものをやってみよう」というお話が持ち上がったころから考えると、かなりロングスパンの作品になったのではないでしょうか。

オリジナル作品ということもあって、「ここまでに作ろう」と決めると言うより、まずは「ちゃんと納得がいくものを作ろう」「面白いものをしっかり作ろう」という考えが先にありました。急ぎすぎる必要はないんじゃないか、って。

——原作ものとは、やはり取り組み方に違いがありますか？

シャフトとしても本当に久々のオリジナル作品で、自分が代表になってからは初めてですね。原作ものとの違いは、やはりストーリーもビジュアルも全て一から作っていかなくてはならないということ。そして、そのハードルの高さを自分たちで設定できる、ということも、なかなか難しいところです。どこまでやるか、もしくはやらないのか、その段階から自分たち次第になるわけですから。先に原作があったほうがスタイルを決めやすかったり、原作のよいところを汲み取ろう、という方針で入っていけますから。新房さんを監督に迎えて、現在のような制作体制になった後も、我々の中には「オリジナルものは難しい」という認識があって、なかなか手を出しづらいジャンル、という印象でした。スタッフの力量や会社の体力も含めて「まだ手を出せないな」と、あえて触れないできた面もあります。

——『まどかマギカ』の企画が持ち上がったのはおおよそ『ひだまりスケッチ』の第2期（2008年）のころだと聞きました。その段階では、オリジナルをやれる体制が整ってきた、という感覚があったのでしょうか。

そうですね。スタッフも充実してきて、会社的にも手応えを感じていた時期でした。そんな時期に持ち上がった企画ということで、タイミングも非常に良かったのかもしれないですね。それに蒼樹さんや岩上さんたち、『ひだまり』のメンバーと一緒にやれるというのも、心強いところでした。よい環境で取り組めたと思います。

——そして、今回はその『ひだまり』チームに虚淵さんも加わられて。

虚淵さんが元々はゲームのシナリオをやられていた方だということは知っていました。普段我々がお付き合いしているアニメの脚本家さんとは、タイプが違って新鮮でしたね。虚淵さんにはハードな作風というイメージがあったので、どんな魔法少女ものを書くのか予想もつかなかったのですが、これが純粋にただただ面白かったんです。ストーリー性が強くて、牽引力があってめくる手を休ませない、とても力のある脚本でした。

——脚本会議の場で、久保田さんや新房監督から要望やご意見は出されたのでしょうか。

すごい勢いでシナリオがあがってきたので（笑）。オーダーというようなものはほとんどない脚本会議だったと思います。キャラクターのビジュアル等が決まって、戦闘シーンのイメージも固まってきてから、それを踏まえた形に補足をしてもらったのが第二稿だったはずです。初稿の段階から変わったことは、ほぼありませんでした。

——脚本のほかに、作品のビジュアルをどう固めていくかも重要だったと思います。

まずは蒼樹さんのキャラクターですね。これが蒼樹さんらしい期待通りの出来で、監督としても作品のイメージがわいた瞬間だと思います。ただそれはキャラクターに関してのことであって、美術設定というか、世界観が固まってこないと、現場としてはなかなかスタートをきれないところでした。そちらの手応えを感じたのは、やっぱりイヌカレーさんのビジュアルイメージが出てきた段階でしょうか。そこにきてようやく魔女の結界を含めた世界観の全体的なトーンが見えてきて、「こういう形になるんだ」って、現場のスタッフも明確に認識できてきました。

——スタッフィングについても聞きたいのですが、『まどかマギカ』の陣容はどのように考えられましたか。

脚本が上がったあたりで、まずはキャラクターデザインは誰が良いかという話になりました。新房さんと話したのは、オリジナル作品で、キャラ原案が蒼樹さんということであれば、それを忠実に再現することがまずひとつ大事なことだな、と。『ひだまり』とは別の作品であるということも明確にしたい部分でした。『ひだまり』とは違う表現で蒼樹さんの絵をアニメにしたときに、どういうものを作り上げられるかというのは、自分の中でひとつのテーマだったと思います。『ひだまり』のときは、伊藤（良明）さんが蒼樹さんの原作の良いところをとても大事にしたキャラクターデザインをしてくれました。今回の『まどかマギカ』では、岸田（隆宏）さんがそれとは別の解釈をした上で、『まどかマギカ』という作品に合ったものを岸田さんのタッチで仕上げてくれました。元は同じ蒼樹さんの絵でも、作品が違うのだから違ったキャラクターデザインになることは必然なのですが、それでもやっぱり大事にしたかったところなので、ここをクリアできたことは大きかったと思います。

——その岸田さんを始め、これまでのシャフトさんの作品では見かけなかったスタッフさんが多く参加されてますよね。

制作担当の岩城（忠雄）が実務的なところでのスタッフィングを考えていたので、彼が配置していった結果ですね。

——スタッフで言えば劇団イヌカレーさんのお仕事が、今回は大きいですよね。

イヌカレーさんについては、かなり早いうちから新房さんが「お願いしたい」って話していました。魔女の結界内をイヌカレーさんがどう表現するのか、ある程度の予想はしていたんですけど、上がってきたものは想像をはるかに超えていました。ただ魔女との戦闘シーンはすべてイヌカレーさんの手で作ってもらうことが理想ですけど、分量やアニメの作り方を考えると、それはさすがに不可能だろう、と。だからどうやって分業して、それをまとめていくかが大事だと思いました。でもそういうときほど、いろいろなアイデアが出てくるもので（笑）。制作を進める中で、「こういう割り振りにしよう」「ここは省略化できる」とか、現場の方で意見を出しながら乗り切っていったんだなあと思います。それでもかなりの作業がイヌカレーさんに発生していたので、思った以上に負担をかけてしまいましたが。

——実際に各話の制作に入ってからのお話をお聞かせください。

まず第1〜3話までは、社内で制作をしました。オリジナル作品という意気込みもありましたし、まずは世界観をしっかり固めたかったということもあります。それに特に3話は、ここから物語が転がり出す大事な回ですよね。だからそれまでに『まどかマギカ』のスタイルをシャフト的に出していこう、と。その先の4話からは制作を各所に分けつつ、1〜3話を作ったスタッフがそれらを統一していくというやり方になっています。その先の10話がまたとても重要な回で、構成は複雑だし、過酷な作業になることは目に見えていました。でもこれはしっかりやり遂げなくてはならない回だということで、ここは社内のメインスタッフに担当してもらおうと、あらかじめ考えていました。

——10話のクオリティは話題になりましたよね。

そうですね、そこはうちの真価が問われる回だと思いましたから。各話でそれほど差をつけるつもりもないですが、10話に関してだけは「ここで見せつけなくては」という気持ちがありました。そのためにもベストのスタッフをもってこよう、と。でも10話をやりきった、というところで、放送は一時中断となってしまって。しかも関東では10話が放送されないまま、期間が空いてしまいました。

——そこでの中断は、制作にどのような影響を与えましたか？

だんだんとみんなのモチベーションが上がってきていて、その中で10話をやりきって、ホッと一段落という時期でした。ここでの中断で、スタッフのモチベーションが途切れてしまわないかは、心配をしたところです。また『まどかマギカ』を制作する中で、各話オンエア後のユーザーからの反応が、スタッフの大きな励みになっていた面があるんですよ。作り手と受け手の一体感がぐんぐん高まっていたところだったので、それが途切れてしまわないか、というのも不安ではありました。でも作り手に関しては、みんなタフだなと改めて思いましたね。これまでの毎週1本というペースが崩れてしまい、しかも放送時期が定まらない中で、モチベーションを保ちながら終了まで走りきりましたから。

——最後まで制作を終えての感慨のようなものはありますか？

最後まで放送できて良かったなと（笑）。本当に、純粋にそれだけですね。日本全体が大変なことになっている中、我々も少なからず影響がありましたから。電気の不安もありましたし、交通のトラブルでスタッフが会社に来られないという事態もあって、一時的にですが現場の機能も麻痺してしまって。その状況がいつまで続くかわからなかったし、物理的にアニメが作れない、という危機感がありました。でもいろいろと乗り越えて、最後まで放送できたことは、自分だけでなくスタッフ全員にとって感無量だったと思います。最後の編集のとき、委員会の方々も含めて多くの方がプレビューに来られたんですが、みんな泣いてましたからね。お話も素晴らしいし、完成度が高かったこともありますけど、「完成した、最後までできた」という気持ちが大きくて、みんな号泣でしたよ。

——『化物語』に続いて、シャフトさんはここ数年で大ヒットアニメを2作品も制作されたことになります。手応えや達成感はありますか？

成功した手応えを感じさせてくれる作品というのは、とてもありがたいことです。でもそういう仕事をやり遂げたのなら、それをこの先につなげていかないと。こういう作り方をしていけば注目される作品になる、スタッフも手応えを感じられる、その感触を大事に、この先の作品にも活かしていくことが何よりかな、と。それは単純に同じ手法を繰り返すということではなく、姿勢や取り組み方の話にもなってきますけど。評価をしていただけたことは素直にうれしいですが、それよりもこの先、この次、ですね。ここが到達点ではないので、先を見据えて一作一作大事に制作していこうと思っています。

STAFF INTERVIEW

プロデューサー 岩上敦宏

プロフィール
プロフィールは100ページを参照。

オリジナルをやるなら、アニメの魅力を一番発揮できるジャンルで

――『まどかマギカ』の企画スタートは、2008年ごろだったと聞きました。当時はオリジナルアニメがそれほど多くない時期だったと思うのですが、その中で企画を立ち上げたのはなぜだったのですか。

そこはアニプレックスという会社の社風といいますか、社内に「オリジナルをやろうよ」という空気があったんです。自分としては、オリジナルありきで考えていたわけじゃなく、面白いアニメを作れるならオリジナルもありだな、くらいの意識でした。

――岩上さんとシャフトさんの作品には『化物語』という大ヒット作がありますが、そのヒットがあったからこそ、オリジナル企画も通った、という見方をしているファンも多かったかと思います。

でも『化物語』の放送前から、『まどかマギカ』は動いていましたから。新房さんとシャフトさんが作るアニメはとても面白いと思っていましたし、そのコンビでのオリジナル作品はまだなかったので、『化物語』の次にお願いするとしたらオリジナルが面白いんじゃないかと考えていました。既成概念にとらわれず面白いものに仕上げよう、という方々なので、縛りが少ない方が、より「らしい」フィルムになるんじゃないかな、と。

――そもそもは、新房監督の「魔法少女か探偵ものをやれたら面白そう」という雑談が発端だったと聞きました。

探偵ものもやりたかったですね(笑)。自分も新房さんも……というか、新房さんの方が断然詳しいですけど、自分も市川崑監督の金田一耕助シリーズみたいな映画がすごく好きなんですよ。

――でも今回は魔法少女ものでいこう、と。

自分にとって『まどかマギカ』は初めてのオリジナルシリーズなのですが、個人的にオリジナルをやるならロボットものか魔法少女ものどちらかがいいと思っていたんです。なぜならロボットや魔法は、アニメの魅力を一番発揮できるジャンルじゃないかと思うんです。得てしてアニメオリジナル企画は、これまでなかったジャンルに挑戦をしたり、難しいテーマに挑んだりという方向にも行きがちなんですが、自分はそうではなく、むしろアニメが得意とするジャンルで作りたかった。仮にその企画が漫画原作だったとしたら、アニメ業界各社で争奪戦になるくらい、アニメ適性の高い題材をオリジナルでやりたい、と。

――『まどかマギカ』の主要スタッフの中で、虚淵さんは、今回初めてお仕事された方かと思います。最初に面識をもたれたのは、いつだったのでしょうか。

劇場版『空の境界』の原作者である奈須きのこさんのお友達だということで、試写会等にいらしてたんですよ。打ち上げのときは、ビンゴで液晶テレビを当てていたはずです(笑)。ほかに『空の境界』第一章のパンフレットで、奈須さんと作品について語るというインタビューにも協力してもらって。最初に会ったのはそのころだったかな。その時期に虚淵さんの書かれた『Fate/Zero』が発表されて、これがエンタテインメント小説として抜群に面白かったんです。だからこれをアニメにしたいというお話をして、それはそれで進めてはいたのですが、時期的にすぐにアニメに、という訳にはいきませんでした。ならば虚淵さんには、それとは別にオリジナルを書いてもらうというのはどうだろう、という流れでしたね。『Fate/Zero』は新房さんも読んでくれて、面白いと言ってもらえました。

――そうしてコピーライトにもなっている「Magica Quartet」のみなさんがそろったわけですね。

いわゆる原作者集団としての名前で、虚淵さんが付けてくれました。ただ新房さんもよく言っていますが、『まどかマギカ』は多くのみなさんの力でできあがったアニメです。制作に関わった全員で作ったフィルムだから、関係者みんなが原作者みたいなものなんですよ。「Magica Quartet」はその代表者、くらいの意味合いでしょうか。

――岩上さんの方で、他にスタッフのご提案や推薦はなされたんですか？

いえ、Magica Quartetのみなさんまでです。あとは新房監督やシャフトさんの判断ですね。音楽の梶浦由記さんも、虚淵さんから提案されて「ああ、ぴったりですね」ということで、相談を持ちかけました。梶浦さんも脚本を読んで「めちゃめちゃ面白いです」ってノってくれて。

――この作品で最初にファンが反応したのは、虚淵さんの脚本に、蒼樹先生のキャラクターというギャップだったかと思います。

そこは企画の核でもありますよね。虚淵さんの脚本はシリアスでハードな面が強いので、普通に想像するとキャラクターデザインもシリアスでハードな路線に行ってしまう。でも、それだと見る人を限定してしまう部分もあるし、そうじゃない形にしたかったんです。実写映画で言えば、ハードでシリアスな物語をアイドルが演じてもいいわけじゃないですか。重厚な超大作映画だからって、超大物女優が出ていなければいけないわけではない。虚淵さんの脚本をうめ先生のキャラが演じるという意味では、すごく面白いアイドル映画みたいな、そういうイメージに近いかもしれません。このキャラクターたちが過酷な状況に巻き込まれていくところが魅力になると思っていたので、宣伝・告知もまずは「いわゆる魔法少女もの」として捉えてもらえるよう、意識しました。その辺りは新房監督もいろいろなアイデアを出してくれて。自分としては「ハードな話になることをファンに予測されてるなあ……」という不安もあったんですけど(笑)。作品のロゴも、もう少しシリアスめなパターンも用意しましたが、新房さんが「いや、こっちのほうがいい」と今のものを選びました。タイトルに「魔法少女」を付けることも新房さんの主張でしたし、そういったこだわりは終わってみると、すべて大正解でしたね。

――『まどかマギカ』は、放送前の最初の告知が、前番組でのCMでしたよね。なかなか珍しい形だったかと思います。

連載誌があればそこで発表をするんですが、今回は他にやりようがなかったというのが本音でしょうか(笑)。ただ、長期間の宣伝展開をしないことは、あらかじめ決めていました。スタッフ名を見ただけでアニメファンからの反応があると踏んだので、放送の2～3ヶ月前に告知して「何だこれは？」って言われている間に実際に見てもらうくらいがいいよね、と話していました。そのためには、CMという形での告知は適していたと思えます。

――そして放送が始まって、『まどかマギカ』人気に手応えを感じたのはいつでしたか？

やはり3話ですね。3話放送前はドキドキでしたから(笑)。アニメの場合、一夜にしてヒット作品になることはあまりないんです。たいてい原作があるので、どこで盛り上がるのかを観る側もある程度は予想していますから。それにオリジナル企画ということは、元の知名度はゼロだったわけで、『まどかマギカ』はそこから一気に話題になったわけです。その高低差は、テレビアニメ史上でも、かなりすごいレベルだったのではないでしょうか。2010年末から今年にかけての作品を取り巻く環境の変化には、我々も驚かされました。

――『まどかマギカ』は10話まで放送した時点で震災の影響で放送が中断されてしまいました。そのときの思いはいかがでしたか？

そのころのテレビでは痛ましいニュースばかりで、僕らとしてもいろいろ思うことがあったんですけれども……。当然、放送できる状態ではありませんでした。それに現場も混乱しましたしね。それでもとにかくがんばって最終話まで作って、みなさんにちゃんと届けることが、我々にできることだという気持ちはありました。

――テレビでは続きは放送されないのかも、と懸念するファンも多かったと思います。

震災が多少なりとも落ち着いてくると、ディズニーランドが再開されたり、日常を取り戻していく感覚が少しずつ生まれてきましたよね。そういうニュースはやっぱりうれしいものだし、「立ち上がろう」「負けないぞ」という意思表示でもあると思うんです。だから我々も、テレビでの放送は絶対にやる、と決めていました。

――関東の放送では、最後が一挙に3話放送でした。

あそこまで間が空いた以上は完結編として盛り上げて一挙放送がいいんじゃないかと。放送日の翌週は、BD・DVD1巻の発売が控えていたこともあって、そこに向けて作品を盛り上げたい、という思いもありました。

――そのBD・DVDのパッケージングで、何かこだわられたことはありますか？

今時のファンのみなさんはレコーダーに全話録画している人も多いですよね。「手元に置いていつでも観たい」という欲求を満たすだけなら、それで十分なんです。だから作り手としては、買ってもらう以上はパッケージ自体もひとつの娯楽になっていないといけないと思うんです。見た目やコレクション感も大事だし、特典もそうですね。『まどかマギカ』では、音楽の梶浦さんに協力してもらったサントラCDや、ドラマCDなどを特典として付けています。3巻のドラマCDは日常話ということで、『ひだまりスケッチ』で脚本を書いている大嶋(実句)さんにお願いしました。音楽も『ひだまり』をやっている菊谷知樹さんに新規で作ってもらっています(笑)。

――『まどかマギカ』は続編を望む声も多いですが、いかがお考えでしょうか。

これだけの支持を受けた作品なので、次をどうしようというのは本当に悩ましいところですね。でも僕はプログラムピクチャーというか娯楽映像を作ることが好きで、この仕事をしていますから、「ヒットしたら次を作るのは当然でしょう！」と思っています(笑)。

STAFF INTERVIEW

シリーズディレクター 宮本幸裕

プロフィール
みやもと・ゆきひろ／代表作に『荒川アンダー ザ ブリッジ』『電波女と青春男』(いずれもシリーズディレクター)、『さよなら絶望先生』(チーフ演出)など。

この第1話は本当に完成するのか、というくらい難易度が高かった

——宮本さんが『まどかマギカ』に参加されたころの話を聞かせてください。

放送開始の3～4ヶ月前でした。ただし設定画やイヌカレーさんのラフ画が社内のコピー機の脇に置いてあったりしたので、以前から企画の存在自体は知っていました。そのころ自分は『荒川アンダーザブリッジ』を担当していたので、「ああ、この作品にスタッフをとられてしまうのか。困るなあ……」と思っていたのですが、まさか自分が関わることになるとは(笑)。

——宮本さんが『まどかマギカ』に関わって、まず最初に取り組まれたことは？

資料集めでしたね。新房監督から伝えられた世界観のイメージが、「ちょっと先の未来みたいな、でも今の技術でも実現可能なもの」ということだったんですよ。だから当時、岩城(忠雄／アニメーションプロデューサー)さんといっしょに、あちこちの書店を回って、美術や世界観設計のために、外国の資料を探しました。こういうおしゃれな部屋、こういうおしゃれな道、こういうカッコいい椅子があります、みたいなモデル集めですね。日本の風景だとイメージが違うので、海外の資料を主に探していました。

——各キャラクターの戦闘シーンやアクションについて、宮本さんたちで話し合われたと聞きました。

主に監督、虚淵さん、阿部(望)さん、自分での話し合いでした。武器をどうしようかという話になったときに、マミはマスケット銃と脚本に書いてあったので「じゃあ単発式か」と。だから大量に撃つときはどうする、という話になったときの自分のアイデアは「空間にたくさん出てくれば？」っていうものでした。これは第1話でしかやりませんでしたけどね(笑)。他にも、これはストーリー上で都合が良かったんですけど、撃った後は大きな隙ができる、とか。だからマミの銃はたくさん並べる必要があるんです。ティロ・フィナーレも、一発撃ったら新たな銃を出すまでは次が撃てない。物語の展開上、これもちょうどよかったです(笑)。

——武器だけでなく、魔法少女たちの強さや能力も考えていったとか。

最初からなんとなくは決まっていたんですけどね。杏子の武器が多節棍というのは新房監督のアイデアです。杏子とさやかが戦った場合、槍の穂先を使って戦ったらレベル差から言ってさやかが簡単に負けてしまうんですよ。戦いの場所が狭い路地裏でもあるし、槍をバラして打撃用にしようと。これなら手加減できますから。ほかに、ほむらの盾のギミックも話し合いましたが……これは具体的な仕組みが全然決まらなくて、固まったのは放送が始まってからです。虚淵さんが電車に乗っているときにふと思いついたらしいのですが、砂時計を止めたり戻したりしよう、って。そこを描くのが8話だったのですが、「8話までに思いつかなかったらどうしよう」と、ずっと頭を抱えていました。どうにか間に合ってほっとしました(笑)。

——ある種、『ジョジョの奇妙な冒険』的な能力バトルにしてみたい、というお話もあったとか。

そんな話もしていましたね。監督と「そういうのもやりたいよね」と。でも実際は、そこまではやっていないですね。あえて言えば、11話でほむらが弾丸を止めて撃ち、止めて撃ち、というあそこくらいかな。

——そうやって設定面をかためつつ、宮本さんは1話の演出もされています。

1話をやっているとき、「これは一生できないなあ……」と思いました(笑)。この世界観で、蒼樹先生のキャラクターで、そこにイヌカレーさんが入って、その上で魔法少女に見えるように作らなければならない。この難易度を乗り越えて、はたしてフィルムにできるのだろうか、って。当時は12月で年末進行だったのですが、一度完成しても「まだダメだな」と、放送直前までやり直しをしていました。どうにかフィルムにはなりましたが、自分としては粗もいっぱい見えるので、時間が足りなかったのが悔やまれるところです。

——『まどかマギカ』は各話の密度が濃いですが、編集段階での尺調整は大変だったのでは？

いつも、尺はすごくオーバーしてました。本当に「もうこれ以上は切れない」というところまで詰めても収まらず、やむなくエンディングを流さなかった回も多いですから。1話と2話もどうしても収まらなかったのですが、でも「このエンディングテーマは3話で初出しの方が、仕掛け的にはいいのでは？」ということで、怪我の功名で上手くはまってくれました。ただエンディングの曲については、作中で一度は流さなくてはならず、1話ではアバンで使うということになりました。そうしたら、これがボス戦ぽくてすごくかっこ良かった。「これはいい！」と、自分らは喜んでいたのですが、実はワルプルギスの夜の曲は、別にちゃんと用意してあったらしく。申し訳ないことになったなあ、と後で思いました。

——今回は劇団イヌカレーさんがかなり重要なポジションにいたと思います。やはり一番やりとりが多かったのは、宮本さんなのでしょうか？

イヌカレーさんと自分とは、運良く友達だったので、いろいろ相談しつつで進めていました。実務上の話をすると、「これはセルの上にイヌカレーさんが自分で処理を加えます」「これはゼロからイヌカレーさんが作るので、それに合わせてキャラを動かしてください」というように、割り振りをしっかり決めることがややこしい部分でした。イヌカレーさんは背景も描くので、美術も同様です。うっかりすると、イヌカレーさんと他の方で同じ素材が2つできてかぶってしまったり、逆に「自分の担当だとは思わなかった」ということで、真っ白なカットができてしまう可能性だってありましたから。でもイヌカレーさんが『まどかマギカ』の世界観の基準になっている面があるので、ここは煩雑でもやりきらないと、という部分でした。

——基本的にアニメの中の魔女はイヌカレーさんが描かれていますが、一部、セルで描かれていた魔女もいたかと思います。

ありましたね。イヌカレーさんがデザインして別の方が作画するというケースです。どうしても作画でないと難しいシーンはそうなっています。たとえば3話のお菓子の魔女はそうですね。

——魔女や結界以外でも、処理をイヌカレーさんが担当されているパートは多かったのでは？

11話の家畜のシーンは、コンテに元々あったシーンをこちらでセルに起こして、それからイヌカレーさんに処理を頼んだケースです。他に7話の教会のシーンは、上がってきたコンテにイヌカレーさんが手を加えて、「こんな感じで作画をお願いします」と向こうから頼まれたパートです。こちらで杏子の顔や手を描いて、それをイヌカレーさんに戻して、そうしたらイヌカレーさん側で杏子の父親を動かしたり、というやりとりで作りました。

——イヌカレーさんがコンテを切っているシーンもあったのでしょうか。

上がってきたコンテに対して、イヌカレーさんが「この魔女の戦闘シーンはこうしよう」と手を加えていました。それをさらに監督がチェックするのですが、監督はイヌカレーさんのパートはほぼ直していませんでしたね。終盤の11話はイヌカレーさんが「最後だから暴れていいかな？」って聞いてきたので、「いいんじゃないですか」と答えたら、ああいう戦闘になったという(笑)。ここで爆発するとこっちに流されて、そこで建物が倒れてワルプルギスの夜を押し込んで、定位置まで運んだらミサイルで吹っ飛ばして、工場跡地に突っ込ませたところを『エヴァンゲリオン』でいうところのN2地雷でドーン……というような。「ピタゴラスイッチ」のほむら版ということで、確かイヌカレーさんは「ピタホムスイッチ」と言ってたかな。

——11話のあの場面は、確かに見応えがありました。

アクションディレクターの阿部さんと神谷(智大)さんの力も大きかったですね。あの2人でかなりのカットに手を入れていたので。時間的に直しきれなかった部分もあるようなんですが、それでもかなりのカットを間に合わせてくれました。2人のうち、阿部さんはかなりこだわるタイプですね。「そろそろ諦めてもいいんじゃないかなあ」とこっちが思っても、時間がある限りいつまでもやっていましたから。放送が始まったぐらいに「原画が終わりました！」っていうケースもありましたけど、これはBDやDVDのときに反映しましょう、と(笑)。

——そうして最後の12話は、また宮本さんが演出をされています。

絵コンテの笹木(信作)さんは、それまでに3話分コンテを担当していて、意思疎通もできていたので、お任せでも安心でした。自分のしたことは、せいぜいマミの部屋の外を夜景にしたことくらいです。12話はまずは昼間で、ラストでお母さんが出てくるところが夕方、その後が夜だったかな。だから順番的に昼、夜景、昼、夕方、夜ときて最後のCパートが砂漠。そうするとシーンごとに色がぽんぽんと変わっていいな、と思って。あとはケーキの資料を見て、作画さんに「このケーキで描いてください」と頼んだり。自分のしたことはそれぐらいですね。ただ最終話の演出は、本当は断ったはずなのに、逃げ切れなかったんですよ。全力で「無理ですよ！」と言い続けていたのに、机の上にコンテが置いてあったという(笑)。

——宮本さんにとって、作中で印象的なシーンなどはありますか？

記憶に残るのって、基本的に悔いが残っているカットなんですよね……(笑)。自分は絵が描ける演出ではないので、一生懸命直しても時間がかかってしまうから、なおさらそうなのかもしれないです。でも8話でさやかが「あたしって、ほんとバカ」と言ったところのカットは、岸田さんが「この表情いいですよね」と話していて、誰が描いたのかが気になったのですが、結局わからなかったんですよ。忙しさの中でドタバタやっていたので、ひょっとすると動画さんが描いた絵だったのかもしれない……。誰が描いたのかわからない、伝説のカットですね(笑)。もしかしたら海外の外注先で描かれたのかもしれません。どちらにしても、原画さんや作監さんががっちり修正した絵ではないと思います。誰が描いたのかわからないけどすごくいい。たまにはこういう奇跡が起こってもいいんじゃないかと感じました。

STAFF INTERVIEW

キャラクターデザイン 岸田隆宏

プロフィール
きしだ・たかひろ／代表作に『デュラララ!!』『BACCANO! -バッカーノ!-』『ノエイン もうひとりの君へ』（いずれもキャラクターデザイン）など。

——岸田さんにお声がかかる際、この作品についてどのようなご説明がありましたか？　また『まどかマギカ』という作品についてどのような印象を抱かれましたか？

「オリジナルの魔法少女物である」と説明を受け、なぜこれが自分に依頼されたのか、いささか疑問に思いました。しかし、ちょうど「萌えアニメでもやってみっか」などとやけのやんぱち状態ではあったので、渡りに船でもありました。蓋を開けてみたら、内容は全然萌えアニメじゃなかった……。

——蒼樹うめ先生のキャラクター原案について、印象やご感想はいかがでしたか？

90年代から続く絵柄という印象です。現在の(あくまで一般的なアニメファン向けの作品を前提とした)絵柄の主流とは、また傾向が違うと思います。

——キャラクターデザインにあたって、新房監督ほかのスタッフさんからのご要望や、お話し合いされたことはありますか？

とにかくそのまま描いて欲しいというオーダーでした。

——キャラクターデザインをされての、感想・感触はいかがでしたか？　気を遣った点、ご苦労された点などありましたら、合わせてお聞かせください。

「そのまま」というオーダーではありましたが、こっそりと意匠は入れていきました。そのいくつかは修正を余儀なくされましたが……。しかし、今ではそれらの部分を修正して、結果良かったと思っています。

——5・10話や12話では、岸田さんご自身も原画を描かれていますが、どういったカットを描かれましたか？　また印象的なカットや、描かれての感触・手応えはいかがですか？

どちらもまるで「夏休みの最終日」みたいな仕事しかできていないので、「ここだ！」とは言いづらく、ご勘弁を。当初よりできることならもっとガッツリ本編に関わりたかったのですが、諸々の事情により無理でした。でもこれで良かったのかもしれません。自分より上手い方達のおかげで、完成したと言えます。

——BD・DVDのパッケージイラストについてお聞かせください。描かれての感触や感想、気を遣っている点やご苦労された点、ご自身でお好きなイラストなどありましたら、お聞かせください。

1～6巻の大きな流れとしてまとめて行きたかったのですが、諸般の事情により、結局散漫になってしまいました。自分は正直パッケージ向きではないと思われます。

——そのほか『まどかマギカ』について、ご苦労・やりがいを感じたこと・思い出などありましたら、お聞かせください。

他に比較的ヘビーな作品を抱えていた。放送までにあまり時間がなかった。などの理由で、当初は参加を躊躇しておりました。結果、双方に多大な迷惑をかけることになってしまい、大変申し訳なく思っています。

——人気作品となりましたが、そういったファンからの評判を、どのように受け止めていらっしゃいましたか？

青天の霹靂。

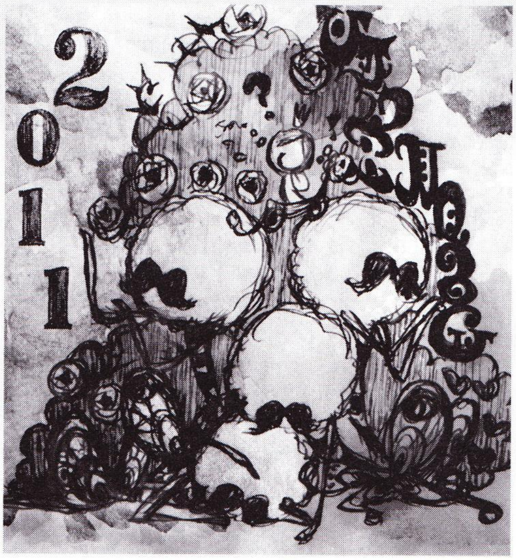
——ファンからは2期を望む声もありますが、まずは作品も終了しました。『まどかマギカ』とは、岸田さんにとってどんな作品でしたか？

自分にとっては、他の作品と特に大きく区別するものではありません。関わり具合の大小はありますが、いつも通りの作業と言えます。あえていうなら、この次は劇画がやりたいな……と思わせてくれる作品ですが、昨今なかなか難しそうです。

STAFF INTERVIEW

異空間設計 劇団イヌカレー

プロフィール
げきだんいぬかれー／2白犬と泥犬によるアニメーション作家ユニット。『化物語』『さよなら絶望先生』『天元突破グレンラガン』『うさぎドロップ』などの作品に参加。



——魔女や結界のデザインについて新房監督やシリーズディレクターの宮本幸裕さんからはどのようなご要望がありましたか。

2人　お2人からは「変な感じで」という以外は、魔女の見た目だけでなく、制作方法なども自由にやらせていただきました。魔女文字は解読を防ぐため適当なデザインにした上、基本文法も英語ではないです。にもかかわらず解読された方がいらっしゃったとかで、大変驚きました。本当に尊敬します。当初は本当に自分達以外で使うつもりがなく「読めない字の模様」という扱いだったため、スタッフでも解読方法を知っている人がほとんどいませんでした。魔女文字もそうですが、基本的に設定等は極力公開しない方針でという要望にも答えていただきました。

——魔女のしぐさや振る舞い、戦い方など、魔女をデザインし、動かす上で、こだわられた点、ご苦労されたことなどお聞かせください。

2人　魔女や手下の動きは、他のキャラクターと比べてなるだけ浮くようにしています。物語内にいるまどかたちにとっても、なんだかわからない感じに見えればと。他は、全体の中でシャフトさんと作業をどう分担するのかが大変でした。どこまでこちらで作業するのか、どの部分を原画さんや美術さんにお願いするのか等、毎話数ごとに分担箇所と制作方法をバラバラにしてしまったため、いろんな部署にまたがって迷惑をかけました。それでも最後まで「ここはこちらでやりたい」「この部分は作画様にお願いしたい」といった要望を汲んでいただき、本当にありがたかったです。

——魔女たちのいる結界の独特な雰囲気を表現するために、こだわられた点、ご苦労されたことなどはありますか。

2人　各話数の結界内設定が完全に固まる前に制作がスタートしてしまったので、本編作業と同時進行で細かい作業方法や作画設定等を考えなくてはいけなかったのが大変でした。

——担当されたパートでは、美術はもちろんアクションなど、さまざまな要素についてアイデアを出されたそうですが、印象に残っているパート、手応えのあったパートなどありましたらお聞かせください。

2人　4話の結界内は色指定様にまどかを色トレスにして欲しいとか、作画様になんかフニャフニャにとかいろいろ面倒なことをお願いしたのですが、お陰で可愛い感じになりました。

——担当パートを形にしていく上で、やりとりのあったスタッフさんはどんな方々になりますか？

2人　宮本さんや、美術様、撮影様とかです。とくに撮影様とは、どこまでこちら(イヌカレー)で作業するのかなどがもともと毎話違っている上に、それが作業の進行具合によっても変わる悪夢のような変動相場制だったので、いろいろと打ち合わせしました。

——でき上がった映像をご覧になられての感想をお聞かせください。

2人　思ったよりどうにかなってたり、まだ気になったり、いろいろですが。墓場まで持っていこうと思います。

——『まどかマギカ』におけるイヌカレーさんの役割とは？

泥犬　なんなんでしょう？　良かれと思ったことはなるだけやってみるようにしました。

——ファンの反響をどのように受けとめていらっしゃいましたか？

2人　基本ずっと室内作業なので、ファンの反響を直接目にすることがないのですが……。

泥犬　石を投げつけられないのならそれでいいです……。

——イヌカレーさんは、ほむほむ派ですか？

2人　ほむほむ派閥です。

——日常で使ってしまう『まどかマギカ』のセリフはありますか？

泥犬　語尾に「～だキュゥ!」とつけて話すように心掛けています。

2白犬　最後に帰るときのシャフトの電気スイッチOFFが毎回連続ティロフィナーレでした。

——イヌカレーさんにとって『まどかマギカ』とは何でしょうか？

泥犬　一言で言うと、感謝しています。監督やスタッフのみなさま、見ていただいた方々にも。

2白犬　魔法少女カワイイ。

STAFF INTERVIEW

総作画監督 谷口淳一郎

プロフィール
たにぐち・じゅんいちろう／代表作に『よんでますよ、アザゼルさん』(キャラクターデザイン・総作画監督)、『おおきく振りかぶって』(総作画監督)など。

——谷口さんが、この作品に参加された経緯をお聞かせ願えますか。

自分はシャフトではなく動画工房という会社に所属しているんですけど、そこのプロデューサーから話をもらって、参加することになりました。そのときに、キャラクター原案を見せてもらったのですが、普通の魔法少女ものに見えたんですよね。まだ作品についての説明を受けていなくて、なんの知識もなかったので、『プリキュア』のようなアニメかな、と勝手に想像していました(笑)。第1話の打ち合わせをしたときに初めて「3話で誰かが死ぬ」と聞いて、「え？ そんな話なの？」と、そのあたりから作品イメージが崩れていきました。それに自分は参加できなかったんですけど、お祓いをするとも聞いて、「それはいったいどういう魔法少女ものなんだ？」と(笑)。

——ではキャラクターをご覧になったときの印象は？

横に広い感じで、色が可愛いなと思いました。キャラクターデザインの岸田さんの絵は知っていたので、岸田さんがこれをどうまとめるのかが楽しみでした。

——その後、実作業に入られてからはいかがでしたか？

蒼樹先生のデザインは、立体的にとらえるのが難しくて。角度によっては全然似なくなってしまうんですよ。だから岸田さんにいろいろ聞きたかったのですが、なかなかそういう時間は作れずで。ただ進めていく中での感触として、まどかは自分なりの基準をつくってアレンジをしていったこともあって、一番描きやすくはありました。ほむらは記号的なキャラで、むすっとした表情なんかは描きやすいですね。杏子も性格がはっきりしているので、表情をつけやすかったです。マミは髪の毛とアクセサリーの部分がけっこう難しかったですね。さやかは版権イラストで描かれる岸田さんの絵が変わっていったこともあって、どの絵に合わせればいいのかがわからなくなってきたりもしました(笑)。それに物語の後半になるとキャラクターに変化が出てきて、表情も大分変わりましたし。

——キュゥべえはいかがでしたか？

描く人によって大きさが全然違ったんですよ。肩に乗るくらいのサイズで描く人もいましたが、それよりも大きいんですよね。耳の大きさやリングの大きさも、人によって差がついた部分です。自分としては、以前に『ポケモン』の仕事をしたことがあったので、そのテイストも入れつつ考えていました。

——新房監督やシリーズディレクターの宮本さんとお話されたことはありますか？

覚えているのは、雑誌の表紙のイラストを描くときに、「蒼樹先生の絵に寄せた感じで」とお願いされました。その参考として『ひだまりスケッチ』の単行本を渡されて。自分たちアニメーターは、普通はキャラ表を参考に描くものなので、これには少し驚きました。

——そういった版権イラストも、谷口さんはけっこうな数を描かれていますよね。

自分としては、それほど描いた覚えはないんですけどね(笑)。版権イラストは本編にはないシチュエーションが多いので、別物として考えていました。まどかとほむらがドレスで抱き合っていたりなんて、本編にはありませんから。せっかくなので、そういう本編では表現してないことを描いてみよう、と思いながらやっていました。

——総作画監督は高橋美香さんとの2人体制でしたが、お2人の分担はどうされていましたか？

おおむね自分が奇数回、高橋さんが偶数回で分担していました。ただ後半になると入れ替わったりもしたので、自分が担当したのは1、3、5、7、9、10、12話です。

——総作画監督として、毎話数、どのくらいのカットを見られていたのでしょうか。

1話は全部見ました。あとの話はスケジュールの問題で、なかなかそうはいかず……。序盤の3話まではとにかく大変でした。4話は高橋さんの担当だったので一息つけましたけど。本当に時間がなかったので、もし今からでも修正する機会があるのなら、顔と等身だけでも直したいなあ……。少しクセのある絵なので、描きなれていない人も多かったんですよね。そういう時間的な事情のほかに、キャラ表に寄せるべきなのか、元々の蒼樹先生の絵に寄せるべきなのかという迷いもあって、いろいろ悔いが残ってしまっています。

——いろいろな方のカットを見ていて、印象に残っている原画マンさんはいますか？

10話・12話はそうそうたるメンバーで、みなさんすごいお仕事でした。ほかにはオープニングでの阿部(厳一朗)さんは印象的です。横からのアングルでまどかが走っているところが阿部さんなのですが、作業に入った翌日には分厚い原画の束ができていました。いったいどうやって描いているのか、と驚きました。また、10話では作監の伊藤(良明)さんに助けられました。伊藤さんは『ひだまり』でキャラクターデザインをされているため、蒼樹先生の絵に慣れているんですよね。マミが銃を構えながら泣いている表情なんて、新鮮でした。オリジナル作品ということもあって、自分には「この表情はアリなのか」「ここまでやっていいのだろうか」と葛藤があったんです。でもそこをぽーんと飛び越えるような絵をたくさん提示されたので、かなり刺激を受けました。

——『まどかマギカ』という作品を振り返ってみてのご感想をお聞かせください。

時間がない中での仕事で、最初は戸惑いがありましたが、反響の大きい作品に出会えたことは素直にうれしいです。作業が始まったばかりのころ、手伝ってもらえないかと知り合いに声をかけたのですが、誰からもなかなか引き受けてもらえなくて。でもオンエアが始まって人気作になってくると、引き受けてもらえるようになったり(笑)。ただ返す返すも、絵のばらつきをフォローしきれなかったことが残念で、もしまた機会があるなら、1話から統一した絵でやっていきたいです。

STAFF INTERVIEW

総作画監督 高橋美香

プロフィール
たかはし・みか／代表作に『魔人探偵脳噛ネウロ』(総作画監督、メインキャラデザイン)、『RAINBOW-二舎六房の七人-』(総作画監督)など。

——高橋さんにお声がかかる際、この作品についてどのようなご説明がありましたか？ また『まどかマギカ』という作品についてどのような印象を抱かれましたか？

蒼樹さんのキャラクターを活かした作品にしたいという説明を受けた記憶があります。作業に入る前はキャラのイメージからもっとハートフルな話だと思ってました。(笑)

——岸田隆宏さんのキャラクターデザインについて、印象やご感想はいかがでしたか？

普通、原案の絵からアニメ用に描き起こすとき、線をできるだけシンプルにまとめようとするのですが、岸田さんのキャラクターは逆にイラストっぽさを強調(顔のりんかくの二重線、目のまぶたをタッチ状にするなど)していたのがおもしろかったです。(笑)。

——総作監として『まどかマギカ』のキャラクターを描いてみての感想・感触はいかがでしたか？

岸田さんが総作画監督としての参加はしてなかったので、初めは谷口さんの絵とのバラつきが気になっていました。終盤まで着地点が見つからずに迷走していました。

——総作監をやられるにあたって、高橋さんが修正を入れることが多かったのは、どんな部分や事柄でしょうか。

やはり主人公のまどかでしょうか。いろいろな感情や葛藤を抱えているキャラクターなので表情は特に気を付けていました。

——まどかたち魔法少女について、高橋さんが描く(または修正する)際、気を遣ったことや苦労されたことがありましたら、お聞かせください。

魔法少女の衣装でしょうか。フリルやリボンがたくさんある上に動き回るので大変でした。

——印象深い話数やカットはございますか？

3話ですね。死亡フラグも立ってないのに突然マミが食われてしまうという、魔法少女ものとしては衝撃的な話でした。

——他のスタッフさんとのやりとりで思い出深いことなどはございますか？

常に瀕死状態の阿部望さんや神谷智大さんを見て、アクション作画監督って大変なんだなあと思っていました……。

——そのほか『まどかマギカ』について、ご苦労・やりがいを感じたこと・思い出などありましたら、お聞かせください。

監督がイメージする『まどか』の世界観がなかなかつかめなかったのでDVD版では芝居や表情をたくさん修正しました。TV版と見比べてみるのも面白いかもしれません。

——人気作品となりましたが、そういったファンからの評判を、どのように受け止めてらっしゃいましたか？

正直、こんなシリアスな魔法少女がうけるとは思ってなかったので驚いています。特に主人公のまどかはほとんど笑顔がなかったので……。

——ファンからは2期を望む声もありますが、『まどかマギカ』とは、高橋さんにとってどんな作品でしたか？

女の子が出ている作品はあまりかかわった事がなかったので、新鮮な感じがあり、いろいろ勉強にもなったと思います。2期があるとしたらもっと明るい話になると良いなと思います。やっぱり女の子は笑ってる方がカワイイですから！

武器のギミックはもっと活かしたかった（阿部）

——まず最初に『まどかマギカ』というお仕事を振り返っていかがでしたか？

阿部　僕も神谷君も、シャフトさんの仕事は今回がほぼ初めてなんですよね。シャフトさんは作品のカラーがビシッと決まってるイメージがあったので、自分がそれに合わせられるかという不安が最初はありました。

神谷　自分は2話から参加して、3話では作監も兼任したのですが、最初はシャフトさんのスタイルがよくわからなくて。それに加えて、『まどかマギカ』って不思議な体制だったなと思います。自分たちのようなアクション担当が入ること自体は珍しくないのですが、そこにイヌカレーさんがからんだこともあって、魔女空間の設定だったり、撮影の仕方だったり、特殊なことが多い作品だったんですよ。だから2話のころはほとんど勝手がわからなくて、3話の打ち合わせのときにいろいろ質問させてもらって、なんとなく把握ができるようになりました。そこで初めて阿部君から「脚本は全話あがっているから、先に読んだ方がいいよ」とも言われて。

阿部　自分たち、シャフトさんの中で、机が背中合わせなんですよ。だから僕からも、「神谷君、ここどうしようか」っていろいろ相談をしていました。

神谷　でもどちらかというと、自分から「武器のここってどうなってんの？」と聞くことが多かったですね。阿部君は武器のデザインも担当していますから。

阿部　基本的にですけど、魔法少女たちの武器やアイテムは自分がデザインしています。そしてほむらが使うような、実在する銃器や兵器は、神谷君がデザインだったり監修だったりをしています。

神谷　だからねんどろいどやフィギュアも、武器のパーツだけは、僕らも監修をさせてもらったりしました。

——阿部さんのデザインした武器と言えば、たとえばマミの銃などでしょうか？

阿部　マミは、一応マスケット銃っていうオーダーがあったのでそうしました。でも1話で掃射した銃は、結局1回きりしか使わなかったので残念でした(笑)。

神谷　そうだっけ？　2話や3話では使わなかったの？

阿部　使わなかったんですよ。だったら別にデザインする必要もなかったかなあ……(笑)。

——では、2話以降のマミの武器は？

阿部　マミの武器は、どういうシークエンスで登場するのかが話数ごとに違ってましたから。種類もいくつかあるんですよね。

神谷　2話の大きなフリントロックは、阿部君が急遽描いてるしね。

阿部　ああ、そうだった。で、3話の銃は神谷君がデザインをしていて。

神谷　オープニングと最後とで、形が違ってますけどね……(笑)。

阿部　マミの銃はマスケット銃なんで、連射はできないから、一発撃ったら終わりなんですよ。

神谷　確かマミの銃に関しては、普通の弾のほかに、ショットガンバージョンの弾もあったよね。

阿部　ああ、2話であったね。アクションの幅が大きくなるから、その後も活かせれば面白かったのですが……。いかんせん時間がなかったので、そういった設定をまとめきれなかったのが悔しいですね。

神谷　阿部君、マミの銃は長さもいろいろ考えていたよね。

阿部　スナイピングモードみたいな感じで、無駄に長い銃を出せないかなって(笑)。

——そんなアイデアもあったんですか!?

神谷　阿部君は武器の設定やギミックについて、いろいろアイデアを出していたんです。

阿部　活かせなかったギミックがたくさんあって。たとえばさやかの剣は、トリガーを引くと刃が飛び出すようになってます。普通の武器だとつまらないので、一応何かしらのギミックを考えないとダメかなあって。

神谷　だけどその仕掛けを使って射出したりせず、5話ではそのまんま投げてたよね(笑)

阿部　でもせっかくの仕掛けを使わないのも悔しかったから、4話で自分で作画したときは、そのギミックを使ったんです。さやかが「これでトドメだ！」とか言っているところは、実は刃が飛び出しているんですよ。

神谷　いやあ、誰も気づいてないと思うよ(笑)。でもさやかの戦闘シーンがもっとあれば、いろいろ活かせていたかもしれないんじゃない？

阿部　ただ終わってみると、「こんなギミックは必要なかったかも」とも思えてきてしまうんです(笑)。さやかの剣は分割もできる設定なんですが、杏子の槍とかぶってよるなあ、とも思いますし。でもこの発想が杏子の多節棍にいったんじゃないかとも思いますけどね。

——杏子の武器にも何か仕掛けが？

阿部　杏子の槍は、先が2つに割れるようになっているんです。そこで相手の刃を受け止めたりとか、自分としてはいろいろ考えていたんですけど。

神谷　ほかにも槍の底は、分銅になるとか、本当はギミックがいろいろあるんだよね。

阿部　本来であれば、そういったことを活かして、描き手も楽しめる武器ではあったんですが……。なかなかそういったものも活かせなかった。残念です。

神谷　でも9話での、杏子の最後の攻撃はよかったじゃないですか。コンテとは違うものになってたけど、「おお、すごいかっこいい！」ってびっくりしました。

阿部　どうにかして自分の作ったギミックを出したかったんですよね。杏子の槍が巨大化して竜のような形になるシーンだったので、だったらロボットぽくしたいなあ、って(笑)。だけど、単にそれまで活かせなかったギミックをどうにか使いました、っていうだけで、なんだか自分が寂しいヤツみたいに思えてきましたけどね(笑)。

——魔法少女たちの武器は、仕掛けを抜きにしても、デザイン自体かっこいいと思います。

阿部　でも僕個人としては、コミカライズ版の武器デザインに負けてるな、という気持ちがあります。向こうのオリジナルデザインだと思うんですけど「いいなあ、かっこいいなあ」と思えて。

神谷　それはアニメと漫画の違いだよ。向こうは動かすためのものではないんだから。

——神谷さんは実在の銃器や兵器を見られていたんですよね。

神谷　8話あたりから、ほむらが銃器を使い始めるじゃないですか。それらが自分の担当になっていったんです。制作さんから「ほむらの銃は何にしますか？」って聞かれたので、「じゃあM92Fにしようよ。俺ベレッタ好きなんだよ！」という話から始まって「じゃあデザートイーグルも出そうよ！」とか。

阿部　まあ14歳の女の子が使う武器じゃないですけどね(笑)。でも視聴者の中には「虚淵さんの作品だから銃器も凝ってるんじゃないのか」って考えた人もいたと思うんですよ。だったらお望み通りにしましょう、ということになったかも。

神谷　コンテには単に「拳銃」や「機関銃」としか書かれてないので。デザートイーグルもそうですが、見た目が面白い武器をなるべく出したかったんです。ミニミ機関銃なんて、完全に趣味ですから。自分が描きたいから出してしまったという(笑)。

阿部　めちゃくちゃノリノリだったね(笑)。

神谷　めちゃくちゃノリノリだったよ！(笑)

——ほむらが使っている武器が何なのか、検証しているファンもいましたね。

神谷　そのファンの反応の中に、「次はマジカルRPG(RPG-7)も出るに違いない」みたいな反応があったので、「よし、じゃあやってやろう」と思い、11話ではRPGを出しました。ほむらが自分の周りにロケットランチャーをいくつも用意するシーンですね。原画の段階までは、AT4だけだったのですが、幸い時間ができたし、打ち合わせのころから「AT4だらけだと筒ばかりで絵的に面白くないかな」と思っていたんです。……あ、このRPGは、暴力団事務所にあった、ということにしておいてください。米軍の方ではないです。米軍は採用していないので(笑)。

阿部　まあそんな感じで、現代兵器に関しては、全部神谷君にお任せです(笑)。

神谷　他にも11話は、当初のコンテでのイメージからはけっこう変わってますよね。ワルプルギスの夜に向かってミサイルが飛びますが、当初はあれ、戦闘機が突っ込むことになっていたんです。

阿部　でも戦闘機だと見栄え的に難しいし、作画するのもおそろしく大変だから、ということで変更せざるをえなくて。

神谷　だったらトマホークを飛ばしちゃおうぜ、となりました(笑)。

阿部　虚淵さんからそういうアドバイスをもらったんですよ。おかげで助かりました。そうやっていろいろ銃器や兵器が出ましたが、「マジカル」とつけておけば、たぶん大丈夫だと思います(笑)。

神谷　マジカルデザートイーグルぐらいならいいですけど、マジカルRPG-7、マジカルAT4、マジカルミニミまでくると、さすがに自信がない(笑)。

——武器のお話の次は、そもそも『まどかマギカ』でのアクションディレクターとはどんな役職だったのか、教えていただけますか。

神谷　普通に言えば、アクション作画監督ってことです。通常の作画監督はキャラクターの表情や細かい芝居までチェックしますが、我らはアクションパートを専門に見る、という役割です。スタッフのクレジットをつくるときに、岩城(忠雄)さんと「何かかっこいい呼び方ないかな？」という話をしてたらこの呼び名が浮かんで、「かっこいいじゃないですか！」と即決でした(笑)。

阿部　ただ名前負けしているなあ、という気持ちがあります。時間的にも環境的にも、なかなか思うような仕上がりまでもっていけないことが多くて。本当ならもっとかっこよく、もっと面白くできたはず、という悔いが残っているんですよ。

——そうなんですか？　意外に思えますが……。

神谷　そもそも、キャラクターデザインの岸田さんが、アクションに関して俺らよりずっと上手い方ですから。原画マンとしてもすごく有名な方ですし、岸田さんの原画を見て、ああ上手いなあ、と。

阿部　まさか岸田さんの作品に参加できるなんて、といううれしさもあったけど、「じゃあ自分たちはいなくてもいいんじゃ？」という気持ちもあったりします。

神谷　岸田さんの作品で自分がアクション作監!?　俺より上手い人がすぐそこにいるじゃん、という心境ですよ(笑)。

——でも、たとえばマミのバトルシーンは話題になったかと思います。

神谷　マミの一番かっこいいカットは、阿部君がやってます。

阿部　「魔弾の舞踏」と言われているあれですね(笑)。

プロフィール

あべ・のぞむ／代表作に『一騎当千 Great Guardians』(キーアニメーター)、『とある科学の超電磁砲』(プロップデザイン)など。

かみたに・ともひろ／代表作に『とある科学の超電磁砲』(演出・絵コンテ・作画監督・原画)、『学園黙示録ハイスクール・オブ・ザ・デッド』(原画)など。

STAFF INTERVIEW

アクションディレクター 阿部望&神谷智大

登場した銃器は、自分の趣味全開です（神谷）

神谷　あれは本当に評価高かったですよね。3話は、他のカットをあのレベルにもっていくのが大変で大変で。

阿部　でもあれは、2話の空中で銃を撃ってるところがすごく印象に残ったので、じゃああれに負けないようにと考えて、ああいう形になったんです。

——そのほか、たとえば5話のさやかと杏子のバトルも見ごたえがありましたが……。

阿部　自分たちとしては、5話は一番がっかりな回です。一緒になってへこんでいたんですよ。せっかくの魔法少女同士の戦いなんだから、もっとできたはずなのに、って。時間がなかったことが悔やまれます。

神谷　一番悔いが残っているのが5話、というくらいで。本当にさやかには申し訳ない。

——では納得のいった、手応えのあったシーンはありますか?

阿部　手応え、とまではいかないですけど、スタンダードに見れたって思うのが、4話のさやかのバトルでしょうか。別段すごいことをしているわけではないんですが、初めてアクション作監らしい仕事ができたと思います。

神谷　自分は、7話から上手くいき始めた、と感じています。7話でのシルエットの戦闘が一通りうまくいったので「ああ、よかった」ってほっとしました。まあ、あそこは原画さんが上手かったので、自分らがどうこうすることは少なかったのですが。

阿部　当初は、なんとかして平均レベルにしたい、という気持ちでやってました。

神谷　そうそう、まずは見れるものにしないと、って感じでした。

阿部　で、10話になったら、自分らよりも上手い方がいっぱい入ってくれて。あれだけの人たちがやってくれるっていうのは滅多にないですからね。自分らがすることは、ほぼなかったです。

神谷　自分の作業は、途中からは銃のディテールとエフェクトを描くことが多くなっていた気がします(笑)。でもそんな中で、あえて手応えというかこだわったことを挙げるなら……ロングショットでもちゃんと火花を散らすようにしました。それに銃を動かすときは、レバーを始めパーツもきちんと動かしています。薬莢だってちゃんと描いてますよ(笑)。

——お2人の間で、仕事の分担はあったのでしょうか?

神谷　自分は2話からの参加だったので、まずは阿部君が担当をしていました。

阿部　神谷君が来てからは、2人である程度分担するようになりました。神谷君が2話と3話を見て、自分が4話。本当は5話も自分がやる予定だったんだけど、作業量とスケジュールがおそろしいことになってきて、神谷君に手伝ってもらったんです。4話まではどうにかなったけど、5話からは回しきれなくなってきて。

神谷　そうやって5話は2人で一緒に見て。ほかに8、9、10話も2人ですね。

阿部　8話は完成度が高かったと思います。でも8話がうまくいきすぎたせいで、9話がうまいこといかなかったのは悔しかったですね。そしてさっきも言ったように、10話は自分たちがすることはあまりなく、で。

神谷　いや、俺は10話も直したよ。ひたすらデザートイーグルのディテールを……。

阿部　でもアクションシーンはいじってなかったよね(笑)。

神谷　まあ確かに(笑)。そしてその次の11話は、トマホークを始め、いろいろ自分らで変えてしまって、というか変えざるをえず。

阿部　そんな風に、アクションシーンは僕と神谷君で、けっこう当初の予定からは違うものにしてしまった箇所も多いですね。変えざるを得ない、というケースも多かったですが。で、最後の12話は時間的な制限もあって、あまりいじれなかったんですよ。

神谷　12話は、自分の担当箇所を描いていた、というくらいでした。

——バトル以外に、魔法少女の変身シーンも、お2人の担当だったのでしょうか。

神谷　みんな、もうちょっと可愛くというか、見栄えがする感じにしてあげたかったなあ。

阿部　でも、どこまでやっていいのかわからない面もあったんですよね。魔法少女ものの変身シーンって、一度裸になる印象があるんですけど、『まどかマギカ』ではそこまでしていいのか、とか。8話でほむらの簡易変身シーンみたいなのがあるんですけど、そこでも迷ったんですよね。

神谷　裸にして、変に盛り上がられても困ってしまいますから。

阿部　そういう作品でもないですしね。

神谷　あと自分は『プリキュア』で勉強したんですよ。劇場版『プリキュア』のDVDを阿部君と見ながら「ほら、この変身すごいよ!」って。

阿部　『プリキュア』かっこよかったね。なんで自分はこうできないのか、悔しくなるくらいでした。

神谷　まあ、時間がなかったから……。でも11話のほむらの変身だけは、比較的ちゃんとできたと思います。時間がとれたので、気合を入れました。

——質問が変わりますが、『まどかマギカ』は大ヒットアニメとなりました。作品人気を感じることはありましたか?

神谷　自分たち、けっこうニコニコ動画で見ていたんですよ。

阿部　あそこまで盛り上がってるのは意外でしたけど、反応があるということは励みになりました。

——そういった反応の大きさを感じ始めたのはいつごろですか?

阿部　3話で弾みがついたことは知っていましたけど、自分がはっきり人気を意識し始めたのは7話か8話くらいからですね。それまではあまりネットの感想などは見なかったのですが、あまりにも「すごいすごい」という評判を聞いたのでネットを見てみたら……実際えらいことになってましたね。

神谷　自分は3話を担当したせいもあって、3話のころから評判は知っていました。ただ個人的には、3話はちょっと苦手なんですよね。ああいうエグい展開は、観ていて辛くて辛くて……。

阿部　そうなの?　ちょっと意外だなあ。

神谷　いやあ、全然ダメなんですよ。だからマミショックを描いてるときは、なんで「中学生の女の子がこんな目に……」って、暗い気持ちになっていました。

阿部　でも世間的には、その3話で一気に人気に火がついたんですよね。

——その3話が放送されたころ、お2人は何話の作業をしている時期でしたか?

神谷　いつもギリギリで終わってるので、ほぼ次の話数くらいですよ(笑)。4話は阿部君の担当だったから、自分的には5話の作業に入るか入らないか、というあたりでした。

阿部　ああ、そんな感じだったっけ。

——そのほか、全12話を終えられてのご感想は?

阿部　苦しかったといえば苦しかったですけど、その分面白かったし勉強にもなりました。

神谷　自分にとっては、苦しい作品ではなかったです。後半はすごく楽しかったし(笑)。一番きついはずの話数にスケジュールができたことも幸いでした。

阿部　そのへん、自分はまだだなあ。

神谷　いやいや、阿部君が苦しんでいるのを見て、こっちは申し訳ないなとずっと思ってて。

阿部　あと自分は、虚淵さんの作風が大好きなんですよ。だから虚淵さん的なハードなアクションを、もっとやりたかったですね。たとえば『鬼哭街』のような。

神谷　『まどかマギカ』は、バトルと言っても、敵の方から攻撃を仕掛けてきたり、ということが少なかったですよね。魔法少女の側からひたすら銃を撃ったり、剣や槍で斬りかかったり、ということが多くて。

阿部　お互いが攻撃をするバトルは、5話のさやかと杏子くらいかな。

神谷　だからもっとチャンバラのようなアクションもやりたかったですね。あと『まどかマギカ』のアクションシーンは、イヌカレーさんが主にコンテを担当されていたんです。おおよそコンテの流れに沿って作画をしていますが、なかなかフリーダムな表現も多かったので、実際に画面に落としこむのにあたっては、こちらで調整させてもらうこともありました。できれば自分たちも、コンテの段階から噛ませてもらえれば、もっといろいろできた気はするんですよね。

阿部　もしコンテの段階から関わらせてもらえたなら、イヌカレーさんの意図をもっと汲めたかもしれないんですけど……。そういう時間はなかなかとれませんでした。

神谷　『まどかマギカ』では、特に魔女空間やバトルシーンに関しては、はっきり決まっていない事柄が多かったんですよ。自分たちも、イヌカレーさんの設定ができあがるまでは、どんな空間なのかよくわかっていない状態でやっていました。

阿部　最終的に画面をまとめるのがイヌカレーさんたちだったので、自分らは実際に映像になってから、「こんな風になるのか」と知ることもあったくらいで。

神谷　7話の回想で杏子が戦っていた魔女なんて、どういう形をしているのかわからず作監していました(笑)。

阿部　でも11話では少し関わらせてもらえて。けっこう変えてしまったのが、アリだったのかナシだったのかはわかりませんが(笑)。

——2期を望む声もある作品ですが、お2人としてはいかがですか。

阿部　もし2期があったとして、我々にお声がかかるかどうかっていうのが、まず不安ではありますけどね(笑)。

神谷　いやいや、きっとあるよ!　声がかからなかったらがっかりですよ(笑)。

阿部　ただそのときは、もう武器のデザインはほかの方にお任せした方がいいかな、という気がします。なかなか活かせなかったことが多くて、自分はあまり器用なマネはできないんだな、という反省があるので。

神谷　そんなこと言わないで、ここまでやったんだから、次もやろうよ。自分は、銃器だったら喜んでやります(笑)。だって出したい銃がまだまだたくさんあるんだから。

阿部　え、やりたいのはそこ!?(笑)

STAFF INTERVIEW

音響監督 鶴岡陽太

プロフィール
つるおか・ようた／代表作に『化物語』『けいおん!!』『荒川アンダー ザ ブリッジ』『Aチャンネル』『Phantom ～Requiem for the Phantom～』（いずれも音響監督）など。

配役もBGMもSEも、コンセプチュアルに組み立てていく

——『まどかマギカ』はオリジナルアニメですが、原作ものとは取り組み方に違いはありましたか？

オリジナルであっても脚本はあるわけですから。それを実体化するのは、原作ものとあまり変わりないかと思います。ただ個人的な意見ですが、原作ものよりも内容にコミットできる面は多いかな、と。配役・BGM・SEなどトータルな面で、自分なりのカラーや方向性、特色が出しやすいとは思います。

——では今回、鶴岡さんが出してみたかった特色とは？

今回に関して言えば、虚淵さんの脚本はショッキングであったり心に突き刺さる部分も多いのですが、ものすごくロジカルだと思うんですよ。人間的には厳しい展開だけど、それもすべて理論的帰結である、みたいな。ロジカルと言うと固い印象ですが、コンセプチュアルにやろうと思って、雰囲気に流されないようにしました。雰囲気を出すのではなく、脚本が組み立てたことを、組み立てたようにやる、といった感じでしょうか。たとえば今回、音楽の梶浦さんが作った曲はすごくコンセプチュアルだと思うんですよ。表面的な仕上がりだけを見ているとわかりにくいかもしれませんけど、実はすごいコンセプトがしっかりしていて、音楽の使い方にしても合う合わないとか、雰囲気的にこんな感じとかではなく「ここはこういう風に組み立てられた音楽なのでこの場面ではこういう風に」というのがとても鮮明でした。だから音楽の使い方も、決められたピースを決められた位置にスイスイと置く感じでした。逆に言えば、他のやりようはない、とさえ言えるような形になっていたと思います。そういった形で、万事コンセプチュアルに、というのが音響面での方向性でした。

——そんな方向性ではありつつも、回が進む中で方法を変えた、ということはあったのでしょうか。

あえて言えば、キュゥべえのSEは少し変わったかな？ 最初は尻尾を上げるときに「ピヨッ」という音がしていたんです。3話くらいまではそうだったのですが、途中からは「可愛い音はいらないだろう(笑)」と、SEを付けるのはやめました。最終話でほむらと2人で鉄塔の上で話すときは、ほむらと和解しているようだったし、少しSEを復活させましたけどね。

——そのSEについて、他の音響スタッフさんと話し合ったことはありますか。

音をつけるにあたってわかりにくいところがあるとしたら、それはイヌカレーさんのパートくらいでしたね。ただ、そこも実際の絵を見てみれば、それほど迷うようなことはありませんでした。できあがった映像は抽象的かもしれませんが、我々の作業としては具象的と言いますか、ごく素直に、そこにあるものに合わせて音をつけていった、という感覚です。

——ピンポイントになってしまいますが、3話でマミが食べられるところの音は、パターンを試したと聞いたのですが。

エグい音と、わりとソフトな音とで2パターン作りました。エグい方は本当にエグくて、「バリバリ」という感じ。こちらとしてはどっちもアリだという判断で2つ用意したのですが、最終的には新房さんの良心で、ソフトな方を使っています(笑)。結果論ですが、「バリバリ」という物理的なショッキングさを感じさせるものより、いきなり何かが失われた喪失感を出すという意味で、正しい選択をしてもらえたと思っています。

——BGMについてもうかがいたいのですが、梶浦さんとはどのような話をされましたか。

そういう段階になると、もう具体的な発注をするステップなので。脚本を元に「このシーンを拾った曲をお願いします」というお願いをしました。ただめずらしかったのは、日常の曲がほぼなくて、魔女や結界をイメージした怖い方向の曲がほとんどだったこと。「普通はないの？ 楽しいところはないの？」というくらい偏っていたので、梶浦さんも驚いたかもしれません(笑)。

——ほとんどの曲を最初に発注した中で、一曲だけ追加の発注があったとか。

9話の絵コンテの、イヌカレーさんの担当部分に、いきなりオーケストラの演奏があったんですよ(笑)。これはさすがにSEでどうにかするわけにもいかず、追加でのお願いとなってしまいました。

——基本的に曲を使う場面は想定されていた中で、マミが戦うシーンでのコーラス曲はそうではなかったと聞きました。

そうです、当初はマミの曲ではなかったんですよね。最後の方の話数でヒロイックな戦いをする場面用に作ってもらった曲でした。でも聴いたときに「これはティロ・フィナーレだな」と(笑)。それに序盤にも、何か魔法少女的な曲がひとつはないとまずいかな、という考えもありました。

——ではSE、BGM含めて、広く音響面で意識されたことはありますか？

『まどかマギカ』は、フレームはいつもどおり16：9なんですけど、レイアウトから受ける印象のせいか、ワイド感がものすごくあったんです。なのでスケール感というか音の広がりをなるべく出したいと考えました。例えば音の遠近感であったり、環境音をよりしっかり作ったり、というように。

——話題を変えて、役者さんについても聞かせてください。魔法少女役のみなさんのお芝居を、どうご覧になりましたか？

ほむら含め、並びが決まるまでが大変だったかもしれません。悠木と斎藤と喜多村のコンビネーションと言いますか……芝居的なものではなく、単純に年格好だったり声の高い低いみたいなもの。そこを最初に3人で探ってもらったんです。誰に誰がどう合わせる、ではなく、まず3人で探ってもらって。喜多村は早めに「このあたり」という線は打ち出せたので、おおむね喜多村の周りに立ち位置を決めていった感じですね。

——斎藤さんに対して、悠木さんを支えてあげるよう伝えられたとか。

あの中では年長組になるので、若いヤツの面倒を見ろよ、と(笑)。やはり悠木が一番不安だろうと思いましたし、彼女はいろいろできるだけに、迷ってしまう可能性があったんですよね。でも我々が「大丈夫」と言ってあげたところで、かえって疑心暗鬼にさせてしまうかもしれない。そういったところに加えて、まどかとほむらはどちらもしんどい役柄なので、そこを斎藤に支えさせよう、と。その成果か、悠木にはブレはありませんでした。やはり斎藤がうまく間を埋めていってくれたんだな、と思います。悠木はやりたいようにやり、喜多村もやりたいようにやり、その中で斎藤は役も役だからそうはっちゃけることもできず(笑)。でも全体を見て、自分の立ち位置を理解してやっていましたね。彼女もそろそろ、そういう段階なんでしょう。

——マミ役の水橋さんや、杏子役の野中さんについては？

マミは、水橋が普段やっているキャラクターとは離れているかもしれませんが、ああいう役を違和感なくできるであろうことは、わかっていましたから。あとはタツヤも良かった。やっぱり彼女の、ああいう子供役はいいなあと思いました。杏子は、オーディションをしないと絶対に引けないカードですよね。たとえ「野中がやったら面白いかも」と思いついても、普通なら怖くてなかなか配役できない。オーディションをやったからこその大ヒットだったと思います。面白かったし、個人的にも杏子は好きですね。

——ではキュゥべえ役の加藤さんはいかがでしょうか？

キュゥべえは男性では難しかろう、ということで、オーディションの段階から女性に演じてもらう、という縛りがあったんです。特に奇をてらうこともなく、典型的な小動物の演技を、という役どころで、加藤もその線で演じてます。キュゥべえは口パクがありませんが、最初は動かないと言っても、もにゅもにゅというくらいは動くんじゃないかと思っていました。だから一応、アフレコの初期には、そのつもりでやっていたんですが、途中から本当に動かないことが判明し、そこからは自由にやっていきました。ただ、あのセリフの内容で、口の動きがばっちりあったら、辛かったかもしれませんね。

——魔女や使い魔の声は、みなさんがその回ごとに当てられていますよね。

最初のころはアフレコにイヌカレーさんがいらしていたんです。「こんな感じで」というのを聞いた上で、「じゃあ誰ならできるか」と決めていきました。中盤以降、イヌカレーさんが来れなくなると、伝言を聞くという形になっていきましたけど。イヌカレーさんの中には具体的なイメージがあるのですが、ただ、その具体的なものが我々にイメージできているかと言えば、そうでもない(笑)。出てくればスムーズなんですが、考えこんだ部分ではあります。ただいろいろと試せて面白いところでもありました。

——『まどかマギカ』全話を通して、鶴岡さんが手応えを感じた話数などはありますか？

10話はそこそこできたかなと思います。バラエティー豊かな回で、役者もがんばってくれました。11話、12話はどうやってもすごくなるでしょうけど、10話は脚本の段階から大変だなと思っていた回だったので、何とか乗り越えられてほっとしました。

——10話は特にほむらが、それ以前の話数とは違うお芝居でしたよね。

「よくあれをスルッとアフレコできるなあ」と思いました。他の話数も大変といえば大変ですが、それでも流れにきちんと乗っていければできるようなものではありましたから。10話の最後はカッコいいですよね、『ターミネーター』的に「そしてほむらは完成した！」みたいな(笑)。その最後に至るプロセスを、一発でやったのは大したものだと思います。

——最後に、振り返られて『まどかマギカ』は鶴岡さんにとってどのような作品でしたか？

脚本を全部見た上でやった仕事だからこそ、逆にわかっているのに翻弄された感があります。特に演技に関しては中身がああいうものだということもありますが、録音していて「もういいよ、そんなにするなよ！」というくらいの演技もあったりで。本当はもっと理路整然と取り組めるはずだったのに、予想外のダイナミックさを体験した作品でした。

STAFF INTERVIEW

音楽　梶浦由記

プロフィール
かじうら・ゆき／『Fate／Zero』『空の境界』といった作品の音楽を手がける他、Kalafinaのプロデュースも手がける等、多岐に渡って活動中。

「あちらの世界」の空気感を、まずはしっかり固めたかった

——『まどかマギカ』のオファーが来たときのお話を聞かせてください。

魔法少女ものだという説明と、「初めはソフトな感じで始まるけど、次第にハードな雰囲気になっていくので、梶浦さんの音楽がすごく合うと思う」というお話をされました。そのときに見せてもらったキャラクターのイラストが、すごく可愛らしかったんですよ。私は可愛らしい作風のアニメで音楽を作ったことがなかったので、「私でいいのかな」という不安が少しありました。でも逆に「可愛い女の子たちが主人公の音楽が作れるんだ。自分にとっての新境地になるかも」といううれしい気持ちもあって。絵だけ見ると「変身！　きゃぴるーん！」っていうイメージの作品に思えたんです。……ただこういった不安や期待は、空回りと言うか、実はちゃんと私向きな作品だったんですけどね（笑）。まず絵をいただいて、その後に脚本をもらったのですが、不穏な展開になるのが予想よりもずいぶん早くて。絵が可愛いから音楽も半分くらいは明るい曲になるんだろうと想像していたんですが、実はそういう物語ではなかったことを、脚本を読んで知りました（笑）。

——脚本を読んだ感想は？

とにかく面白かったです。電車で読んでいて、夢中になるあまり、乗り過ごして大遅刻、なんてこともありました（笑）。なので『まどかマギカ』の最初の打ち合わせに行ったときには、思わず「絶対にこの作品はヒットすると思います！」と言ってしまいました。そういう図々しいことを言っていい立場ではないので、後で反省したんですけど……（笑）。でもそれくらい魅力的な脚本でした。

——打ち合わせでのやりとりは、主に音響監督の鶴岡陽太さんとになるのでしょうか？

そうです。鶴岡さんとは「ちょっと怖い『不思議の国のアリス』のイメージでどうでしょう」というお話をして、その上で必要な曲のメニューをいただきました。普通、テレビアニメの場合は、具体的にどのシーンで使うのかまでは気にせず、「怖い曲を○曲くらい」みたいな発注をされるんです。だからある程度の汎用性を意識した曲になることが多いのですが、『まどかマギカ』は全てのメニューに「このシーンのこのセリフで使います」というような指定がありました。もちろんその場面以外でも使われるのですが、ピンポイントで作っておいて、それを実際に使っていく中で汎用性を持たせる、というやり方だったんですね。これは脚本が既に全話できていたからこその発注方法だったと思うのですが、すごくクリアで的確なポイントを押さえてくださったので、作曲しやすかったです。もうひとつ、明確なイメージをするための区別として、鶴岡さんは「こちらの世界」「あちらの世界」という言葉を使っていました。「こちらの世界」がまどかたちの日常や現実世界の曲で、「あちらの世界」は魔女の世界の曲、という意味ですね。だから私と鶴岡さんの間では、「こちらのM1、M2」「あちらのM1、M2」みたいに曲をナンバリングしていました。後になってサントラにするときは、統合して通し番号でナンバリングし直していますが、個人的には「あちらのM1」と言われないと、ピンと来ないくらい、その呼び方でなじんでいます（笑）。サントラでは曲名がラテン語になっていますけど、あれはアニプレックスさん側でつけていただきました。普段は自分でタイトルをつけることが多いので、ほかの人につけていただくというのは新鮮な気がして面白かったです。

——ちなみに、最初にできた曲は、どの曲だったのでしょうか？

アニメのBGMでは作品全体の空気感がとても大事なので、『まどかマギカ』でもまずは空気感を決めたかったんです。中でも重要なのは「あちら」の空気感ですね。まどかたちが魔女の世界に初めて足を踏み入れたとき、そこにどんな空気があると、日常との違和感が生まれるか。そう考えて、まずは「Gradus prohibitus」を作りました。女性の声から始まって、メロディがあまりない、途中からリズムが入ってくるような曲で、あまりBGMぽくはないのですが、まずは空気感が伝わるように、と。これを元にして「どこまでならアリかナシか」を探りながら「あちら」の曲はバリエーションを広げて、逆に「こちら」の曲はこれに対峙するようなものを作りました。だから全曲を通して、軸になった曲と言えるかもしれません。

——全部で何曲くらい作られたのですか？

40曲くらいでしょうか。ほとんどは最初にいただいたメニューにあった曲で、追加で作ったのは1曲だけです。9話での魔女さやかの曲だけは、後から「弦を使ったクラシック、つまり恭介のイメージを取り入れた曲がほしい」というオーダーをいただき、9話のために作りました。

——イヌカレーさんから楽譜がほしいと頼まれた曲ですよね。

楽譜が演出に使われるなんて初めてだったのでびっくりでした。「そんなにきれいな楽譜じゃないですよ」って（笑）。そして映像を見たときは「本当に譜線が飛んでる！」って驚きました。

——大きな質問になってしまいますが、曲作りで注意したことは何ですか？

作り始めたときは、ドラマチックな世界なので感情の起伏を豊かにしなくてはいけないと考えていました。でも、なんといっても1クール作品で展開が忙しいので、音楽がうるさくなってはいけないなと。しっかりしたメロディで印象づけるような、いわゆる奏でる音楽と、そうではなくBGMに徹するような音楽との差は、はっきりしておこうと気をつけました。あと私は普段、曲を長く作ってしまいがちなのですが、展開が急な作品だと編集がしにくいと思ったので、今回の曲は、どれも私にしては記録的に短いんです。特に前半の曲は1分半やそれ未満というものもかなり多いのですが、その中に展開をたくさん詰め込んだ曲にしようと心がけました。

——楽器はどんなものを使っていますか？

普通の魔女らしい音楽として、ギターやハープなどの弦と、ベルを最初にイメージしておいて、そういう王道な楽器からどうはみ出すかを考えていきました。魔女らしい音楽がイメージの中央できちんと成立していないと、はみ出した音楽の存在感がなくなってしまうと思ったんです。はみ出す音としては、たとえばエスニックな音……肉感的というか少し土着っぽい音を入れたりしています。

——コーラス曲も印象的でした。

キュゥべえのテーマやマミのテーマですね。でもこの2曲くらいで、『まどかマギカ』は、自分としては珍しいくらい、コーラス曲が少ないんですよ。

——物語が終盤になると、ほぼその話数専用の曲が増えていきましたよね。

特に印象的なのは11話です。『まどかマギカ』で大きなバトルが来るのは終盤、ワルプルギスの夜とほむらが戦う11話なんですよね。あのあたりは、一回きりの曲としては相当に作りこみました。だから「もし使われなかったらショックだな」というドキドキ感もあったのですが、鶴岡さんがすごく効果的にガッツリ使ってくれて。「こういう風に流れたらうれしい」と思っていたとおりだったので、「してやったり！」という気持ちになりました。あとは最終話だけの曲も多いですね。11話、12話の曲はほとんど当て書きに近いかな。それにちゃんと芯があって、3〜5分の長い曲になっているんですよ。芯を決めて長く、当てこんで書いた分、自分としても手応えのある曲になったと思っています。

——エンディングテーマの「Magia」についてもお聞かせください。

スタッフさんたちと話し合いはしたんですが、みんなで「難しいな」と頭を抱えていました。こういう展開の作品だから、印象がどんどん変わっていくじゃないですか。だから、バラードが無難だという人もいれば、アップテンポでもいいんじゃないかという人もいて、イメージが固定しにくい。なので、まずはそれらの方向性をふまえて作ってみて、その後で「これは違う」とか、違うとしたらどう違うのかを話し合っていったほうがいいということになりました。私としては悩みつつもバラードを想定して作ったのですが……なぜかあんなクセの強い曲になってしまって（笑）。だけど提出してみたら、そのままあっさり決まってしまいました。最初の1、2話まではエンディングテーマとしてではなく、挿入歌として使われましたが、すごく効果的な形になっていて、なるほどと思いました。

——「Magia」ですが、詞はどのように考えられましたか？

私は『まどかマギカ』は最後まで魔法少女ものだと考えているんですよ。すごく人間くさい話で、人間ががんばる、まどかもほかの子たちもがんばる。魔法の力というよりも、人間の力の方を描いている話だなと。なので曲のタイトルは「Magia（魔法）」ですが、まどかたちが使う魔法とは、人の意志であるという意味合いの歌詞にしました。ぱっと聴いただけだと怖い曲に思われることが多いようですが、ちゃんと聴いてもらえれば、前向きな力強い歌だとわかるはずです。

——歌われているKalafinaのみなさんとは、どんなお話をされましたか？

みんなには、「魔法は人の力だ」という思いを込めて、「力ある歌にしてください」とお願いしました。あえてストーリーは説明していません。この歌はHikaruちゃんが中心になっていて、レコーディングではまず彼女から録りました。これまでのKalafinaの曲はメロディがかなり入れ替わることが多いので、頻繁に交代しながら収録していたのですが、この曲はHikaruちゃんを録りきってから、あとの2人を録っていくという流れでした。ここまでメインボーカルがひとりで、はっきり歌っているのはKalafinaの曲としては珍しいと思います。Hikaruちゃんはいろいろな歌い方ができるんですけど、特にロックな歌い方がかっこいいんですよ。だからこの曲は、Hikaruちゃんのパワフルな歌を中心に置いて固めたかったんです。そこに低音がパワフルなKeikoちゃんの歌を敷くというか、下を支えてもらって、上にWakanaちゃんの儚げな歌を乗せていくようなイメージにしました。3人の歌が上手く噛みあって、いい形にまとまった曲になりました。

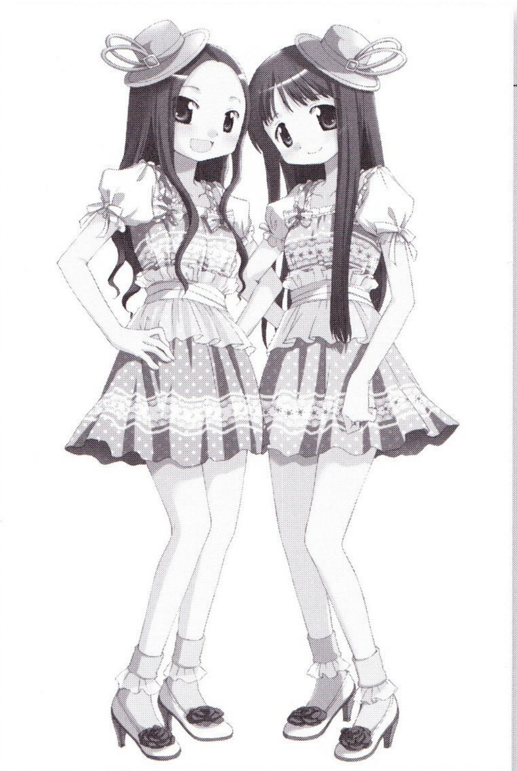
——最後に、梶浦さんにとって『まどかマギカ』はどんなお仕事だったでしょうか。

自分が面白いと思ったものを共感してもらえた、というミーハーな気持ちもありましたが、多くの人がご覧になっていることを実感しました。いろいろな人が面白いと言ってくださるのは本当にうれしかったです。関わらせていただいて光栄な作品でした。

INTERVIEW

オープニングテーマ ClariS

プロフィール
くらりす／クララとアリスによるアイドルユニット。『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』の主題歌「irony」でメジャーデビュー。



——曲を聴いたときの印象や、レコーディング時のことを聞かせてください。

アリス　「コネクト」を初めて聴いたとき、リズムにガンガン乗っていくアップテンポな曲ですぐに曲の中に入り込めて大好き❤と思いました。レコーディングの際はスタッフさんから「1曲をずっと全力で歌うのではなくて、少し抑えて歌う事も大切だよ」というアドバイスをいただきました。

クララ　曲冒頭は低い音程で感情を入れながら歌うのが難しかったです。力を入れすぎず丁寧に歌うように心掛けました。逆にサビがとっても高い曲なので腹式呼吸を意識してお腹に力を入れて歌いました!!

——作品本編をご覧になってのご感想は?

アリス　今まではキャラクターを中心にアニメを観る事が多かったのですが、『魔法少女まどか☆マギカ』はキャラクターの絵はとても可愛らしいのに、背景の空や木々がリアルで、細かな所にも目が惹かれる作品でした。特に迷路の中に入り込んだような魔女のシーンは、美術館の絵を観ている様に感じて印象に残ってます。

——蒼樹うめ先生が描かれたお2人のイラストはいかがでしたか?　また、この曲の反響についてのご感想もお聞かせください。

クララ　とっても可愛くて本当に似ていて感動でした。服も私達のイメージカラー〝ピンクとブルー〟、柄も大好きな〝月と太陽〟になっていてこんな服が実際にあったらいいなぁって思いました。

アリス　ホームページに寄せられたコメントの中に「曲を聴いてがんばっています」「勇気づけられる……」などを読むととてもうれしいし、逆に私達も勇気づけられています!

エンディングテーマ Kalafina

INTERVIEW

プロフィール
からふぃな／Wakana、Keiko、Hikaruの３人によるボーカルユニット。
テーマ曲を歌った主な作品に『空の境界』『黒執事』『ソ・ラ・ノ・ヲ・ト』など。

——曲を聴いたときの印象は?　また梶浦由記さんとはどんなご相談をされましたか?

Wakana　初めて「Magia」を聴いたときは、最初のコーラスから一体どんな曲なのだろうと、すぐに引き込まれました。聴き込んでいくうちに、スピード感のあるノリノリ系かと思いきや、実はすごく内に秘めた〝熱〟を感じる曲でした。表からは見えない、さらに熱い妖しさと力強さを秘めている……。まさに〝Magia〟(ラテン語で「魔法」)な一曲だったんです。梶浦さんには、魔法やおとぎ話を信じていたころより大人になった今、一番の魔法は人間の願いや信じる心なんだということを歌詞に込めたと、お話ししていただきました。

Keiko　初めて聴いたとき、曲の歌いだしが造語で、その妖しいメロディで一気に引き込まれました。また、とてもダークな強い印象も受けました。クセになるサビのメロディがずっと頭をループしていましたね。梶浦さんからは、タイトル「Magia」はラテン語で魔法や魔術という意味なんだよと教えてもらいました。「魔法」と聞くと少し非現実的だと思うけれど、実は人間が強く願ったり、祈ったりする心こそが「魔法」のような奇跡を起こす。そんな風に思っています。

Hikaru　最初に「Magia」を聴いたときは、まだ楽器の音入れもしていない仮の状態でした。そのときは、打ち込みの激しいドラムの感じを聴いて、アップテンポでノリノリな曲なのかなと思いました。そして仮歌を入れる際に、梶浦さんに「この曲はアップテンポだけど、伝える・訴える歌い方で」と言われたので、自分の中で一瞬にして捉え方が変わった曲です。

——レコーディングはいかがでしたか?

Wakana　最初のコーラス部分は、いかに妖しく雰囲気を作り出せるかが大切だと思い、正直難しいかも……とちょっと思っていたんですが、最終的に梶浦さんには「妖しいね～」と誉めていただきました(笑)。とにかく、Liveかのような熱のこもった歌い方になりました。あとはHikaru の歌うメロディに、さらに怪しいスパイスとなるようにコーラスを歌うこと、コーラスからメロディの切り替わる部分等も、丁寧に歌うことを心がけました。

Keiko　とにかく言葉を丁寧に歌いました。ハードな楽曲でも、言葉が流れて聴こえてしまってはいけないので、ドラムやギターの力強いビートを感じながら丁寧に……後は本当にパワーが命!!　そして、造語はとにかく妖しい雰囲気を出して出して……。この3点を特に気をつけました。

Hikaru　「Magia」は、人の強い願いが〝Magia〟を起こすという歌詞の楽曲です。その願いを貫くために、人は迷ったり間違えたり、様々な葛藤に直面しながら、それでも進もうともがく……その先に在るものを信じて。希望の光が見えるのも、その闇の中にいるからかもしれない。そういったときに湧いてくるいろいろな感情を表現できたらいいなと思いながらレコーディングさせていただきました。

——実際のエンディング映像や、アニメをご覧になっての感想は?

Wakana　第1話ではストーリーの冒頭からいきなり「Magia」が流れたのでびっくりしました。戦闘シーンなどの描写は特に素晴らしくて、絵本のような可愛らしさがあるのに、「異世界」にいるという恐怖をゾクッと感じさせる描写でした。キャラクターの可愛さとストーリーとのギャップも、〝中毒〟になる要因だったのではないでしょうか。

Keiko　毎回心臓がバクバクしていました。いろんな意味で(笑)。「Magia」のもつダークな部分のイメージが、アニメと共に聴くと少し怖さすら感じるメロディに聴こえてくるときもありました。エンディングの映像では、迷ったり悩んだり、でも走り続けるしかない、止められない現実。でも最後は必ず結末を自分で選んで進んでいく。そんな風に感じながら「Magia」を聴いていました。作品の余韻と続きを想像しながら……。

Hikaru　第3話から、ストーリーが少しずつダークになってきて、そこで初めてエンディングとして〝Magia〟が流れてきたときに、正直ゾクッとしました。暗闇の中を走るまどかと少女達の影。最後には目の中でうずくまるまどか。怖くて、今後のストーリーに希望はあるの?　と不安になったくらいです(笑)。『まどか☆マギカ』は、毎回ストーリーが気になり、キャラクターや背景に引き込まれて、いつも一視聴者としてドキドキワクワクしながらテレビの前で手に汗を握りながら見てしまうくらい素晴らしい作品でした。そんな作品に携わる事ができて、素直にうれしく感じます。本当に幸せです。

——「Magia」の反響はいかがでしたか?

Wakana　アニメの放送が始まりほどなくして、知り合いの方に「最近すっごく面白いアニメを見つけたから、Wakana ちゃんも見てみなよ!!」と勧められたのが『魔法少女まどか☆マギカ』でした。もちろん「知っていますよ!!」と言っておきました(笑)。周りの反響や人気を、本当に身近に感じる作品でした。エンディングテーマという、作品の締め括りの大切な部分を歌わせていただいたこと、この作品に関われたことを本当に感謝しています。どうもありがとうございました。

Keiko　『魔法少女まどか☆マギカ』がとっても人気だというお話を聞いて私達もとってもうれしいです。作品のファンの方と同じ気持ちで毎週楽しみにしていたので、曲の反響も含め、多くの方と同じ気持ちを共感しあえていた事がとっても幸せです。自分がイメージしていた魔法少女とは違い、新しい魔法少女作品だなって衝撃を受けました!!　そんな作品に音楽で参加できた事はKalafinaにとって本当に大きな事だったと思って感謝しています。

Hikaru　今年の3月から1ヵ月間、「Magia」をタイトルに掲げてLiveツアーをさせていただいたんですが、『まどか☆マギカ』を見てKalafinaを知って、初めてLiveにいらしてくださった方々がいたりして、何だかうれしかったです。「Magia」は魔法という意味をもつ言葉ですが、この楽曲は本当にMagiaを起こす曲になったんじゃないかなと思います。

質問項目
❶役職や担当した話数、または仕事内容などを教えてください。
❷『まどか☆マギカ』の思い出、こだわった点、感想など、コメントをお願いします。

スタッフのみなさんからのコメントを紹介。それぞれの立場で『まどか☆マギカ』を振り返ってもらった。

芦野芳晴

❶絵コンテ。1話、2話、3話を担当。
❷この作品には、以前『大江戸ロケット』のときに一緒に仕事していた、制作の岩城さんに誘われて参加しました。一番最初に絵コンテに入ったわけですが、そのときはまだ虚淵さんの最初の脚本、蒼樹うめさんのキャラクターイメージ、イヌカレーさんのアイデアスケッチしかなく、キャラ設、美設など全くない状態でした。それを監督の新房さんの意見に合わせてまとめていく作業は、さすがに新人には任せられないということで、呼ばれたそうです。

やはり組み立てていくことは難しいものでしたが、演出としてはそこが肝なわけで、展開が変わる3話までのところをひとりで任せていただいていたというのもあり、やってて楽しい仕事でしたね。その絵コンテを元に再検討されて、設定など細かい部分の変更などがあり、完成に至っていくわけですが、けっこう自分のアイデアが使われていてうれしかったです。

実は、3話の絵コンテを描き終えたときに、「これはかなり面白い作品になるのではないか」という予感がありました。実際、その後の話数を見ていて、悔しいくらい本当に面白かったです。あと、最終回では少し原画も描かせていただきました。これからもたくさんの仕事に関わっていくのでしょうが、またこんな作品に巡り会いたいですね。

阿部厳一朗

❶オープニング（原画）、3話（2原）、10話（原画）。
❷オープニングはコンテがばっちり描いてあったので、なるべく外れないように注意しました。3話は急なお手伝いだったので、10話で無理矢理参加させていただきました。スタッフの方々、いろいろすいませんでした。思えば走りしか描いてないので、それが少し残念です。

伊藤良明

❶3話、10話、12話の作画監督、原画。お手伝いで他話数も。
❷10話に参加できて非常にうれしかったです。

笹木さんのコンテが読み応えたっぷりで気合いが入りました。原画スタッフの方も上手い方が多かったので本編の仕上がりが楽しみでした。スタッフみな様のご尽力によって無事に放送できたことが本当になによりでした！

今村亮

❶オープニングと10話の原画をやらせていただきました。
❷オープニングでは、アニメーションレイアウトという役職となっておりますが、第一原画すべてきったというわけではなく、コンテのアイデアを出したり、コンテの絵を描いたり、原画を描いたり、少し小物を直したりなど、そんな仕事をしていました。なので、滝山さんの変身シーン、阿部厳一朗さんの走り、向田さんの布団ゴロゴロ、岩崎さんの涙↓波紋は各原画マン様のすばらしいお仕事がそのまま出ております。本当にありがとうございました。もちろん、演出の板村さん、作画監督の中村さんも。

江藤慎一郎

❶全話数で撮影担当、撮影監督。
❷撮影に関すること全てに裁量を持たせていただきました。撮影というとどういったことを行っているのか、また、その良し悪しでどう作品が変わってくるのかが一般の方々には、あまりわからないところかと思いますが、現在のアニメーション制作では、その役割においていて作品にいろいろな付加価値を付けることのできる守備範囲の広いセクションとなっております。

『まどか☆マギカ』では、戦闘空間（魔女空間）を劇団イヌカレーさんが担当されていたこともあり、かなり特殊な画面作りが多い作品でした。イヌカレーさんの濃い映像に対して、撮影では綺麗な映像や派手なエフェクト、雰囲気に飲まれるような環境作り、陰影や光の表情などを作り出すために普段よりも多くの労力を注ぎ込んでいます。作画スタッフ様をはじめ、演出や音楽、効果音やもちろん声の芝居なども素晴らしい作品です。一話、一話あっという間に終わってしまう。撮影としては、それが一番うれしいことです。もちろん、

何度も見ていただけるとうれしいです。

大原盛仁

❶担当役職：美術設定。担当話数：主要な場所というご説明で作業をさせていただきましたこともあり、話数と設定が一致します正確な記録が手元になくお答えが叶いません。申し訳ございません。
❷特異な世界観設定でしたので、監督がイメージされていらっしゃいますものを、より近い形で具現化させたいという想いで、毎回作業に臨ませてもらいました。調度品、特にイスなどは監督からのご指示もあって、意図的に再配置していただけるよう、バリエーションや周囲とのバランスに気を配った記憶があります。

設定という作業におきましてはモノクロの世界ですので、美術様に彩色していただけるまでは、どのようなトーン（色調）になるのかわかりません。毎回、どのようなトーン（色調）になるのか、放送日を楽しみにしていました。部屋の形や建造物の造形、空間の切り取り方や模様などにいたる設定も、作品の世界観や物語の進行（内容）を伝える重要な箇所として監督からご指示をいただきましたので、大事に作業したのを覚えております。

一部、放送が先行してしまう箇所があり、DVD・BD版ではTV放送に間に合わなかった設定を使用していただきました。また新たな魅力が加わっていると思いますので、DVD・BD版もお楽しみいただければ幸いです。監督が描いておられますイメージを、より詳細に引き出していただきますべく、ご対応いただきましたシリーズディレクターの宮本様、制作部のみな様には日夜多くのお力をいただきました。改めてお礼申し上げます。

川畑喬

❶8話演出。
❷8話はさやかが堕ちていくエピソードでした。光や影の変化が多い画面になっているので、特に作画の方々には苦労をかけてしまったかもしれません。とてもがんばってくれました。感謝しております。話の内容はストレートな話数でしたので、さやかが痛々しく、かわいそうに見せれるようにと思い、作業していました。そう見ていただければ、うれしいなと思います。

笹木信作

❶4、6、10、12話の絵コンテ。

❷各担当エピソードということではないですが、『魔女の宅急便』を観て、アニメ業界に入ってきた世代なので、『まどか☆マギカ』の魔法少女達の運命は、大変、身につまされるもので、良い意味で、感情移入した仕事になったと思います（おかげで重くなってしまったコンテを、それ以上の内容にして作り上げた現場のみなさん、頭が下がる思いです、改めてお疲れ様でした～）。また、このことは、世代の問題でなく、同じように身につまされた人が多かったから、たくさんの人が観る作品になったんじゃないかなあーと思います。

潮月一也

❶3話、10話の作画監督。10話、12話の原画。
❷3話では、シャフトのオリジナルということで、どんな内容なのか知らずにコンテを初めて読み、机でひとり衝撃を受けてました。

10話では、通常のほむらとは違う表情をするのですごく悩みましたが、原画が上手い方々ばかりだったのでなるべく動きの邪魔にならないように修正を入れたつもりです。上手い原画を見てテンションをあげ、ときに落ち込みつつ「良いアニメ作ってる」感じいっぱいでした。幸せでした。

滝沢いづみ

❶全話数、色彩設計。
❷3話のマミの戦闘シーンで、2白犬さんから初めはキャラクターの色を可愛くピンク系の色にして、マミがやられた後は水色に変化させたいと要望がありました。できた色を見て2白犬さんに喜んでもらえたのがうれしかったです。

10話のほむらの眼鏡の色は悩みました。候補に上がっていたのは、赤、黒、シルバー、黄色で、メインスタッフの意見も分かれていましたが、最終的には票の多かった赤になりましたが、他の色のほむほむも可愛かったですよ！　社内のほむほむ好きに全色プリントアウトして渡したら喜んでもらえました。

武村英紀

❶全話数・ビデオ編集。
❷ビデオ編集は編集データやムービーデータ、音データ等を受け取って、それらをもとに画と音を組み立てる最終工程の場で、ここで仕上げたものをテープに収録して放送局様、またはBD／DVDオーサリング担当様へ納品させていただいております。完全に技術屋としての作業ということもあり、事前に台本や絵コンテを受け取ることはありません。ですので、毎回「今日は一体、どのようなお話になっているのだろう」とドキドキしながら作業をしておりました。最速で完成品を拝める一視聴者的素敵ポジションなのです。

ただ油断をすると罠もあるもので、3話作業時のことですが、シャフト様よりいただいた作業指示メモの裏側をふと見ると、それは8話の香盤表となっており、そこには「Bパート魔女さやか」と書かれていたのです。マミさんの死と、さやかが魔女になってしまう事実との2つの衝撃を同時に受けることになってしまいました。

現在、パッケージ版の作業が進行中なのですが、キュゥべえさんの可愛らしさがさらにアップしております。放送用作業時には、前提供のキュゥべえさんを選ぶ宮本シリーズディレクターの楽しそうな姿を拝見しておりましたので(後半はフォーマット上、提供ベースがなくなったのが残念そうでした)、改めて宮本様のキュゥべえさんに対する愛の深さを知った次第です。放送用作業時といえば、日に日に弱っていく岩城プロデューサーが印象的で、スケジュール確認での電話連絡のたびにかすれて小さくなっていく声を拝聴し、作品スケジュールも岩城様の健康状態も、日を追うごとに確実に圧壊危険深度へ沈降しているのだなと感じておりました。

しかしながら、クルーのみな様は幾多の激戦を乗り越えていらっしゃる勇士揃い。深く静かに潜航した艦内では、作品のクオリティを最大限上げるための戦いが繰り広げられているはず。迫る納品時間の壁に圧迫されながらも、信じて待つ日々が続きました。途中から、作業終了次第、アニプレックス様が完成直後ホカホカの納品テープを持って新幹線に飛び乗り、大阪MBS様へ直行するのが常態となってしまいましたが、最終話の放送まで無事に走り切ることができたのは、さすがシャフト様。ちなみに一番肝を冷やしたのは10話でした。現時点でさらに上を目指してのパッケージ版作業が、まだまだ続いてはおりますが、みな様本当にお疲れ様でした。またお会いできる機会がありましたら、何卒よろしくお願いいたします。

内藤健

❶7話から最終話までの美術を担当させていただきました。
❷いろいろと紆余曲折あったわけですが、なんとか無事に物語が完結したことに安心しております。前半パートのニュアンスや細かい合わせを考慮しつつ、監督のイメージに近づくように後半部分の色を作るのは難しい作業でしたが、大変ながらもやりがいある仕事でした。良い経験をさせていただきました。背景なのであまり主張するのもいかがなものかと思うのですが、空を特にこだわって作ってみたので、その辺を違った視点で観ていただけたらと思います。

中村直人

❶オープニング(作画監督、原画)、7話(総作画監督協力)、12話(原画)。
❷オープニング作監作業も終わり、他の仕事に勤しんでいたある日の早朝、シャフトさんから電話。シャフト「急遽チェックして欲しいカットがひとつ出ちゃったから、今からシャフトに来て」。中村「わかりました」。1カットだし、修正だけならすぐ終わるだろうと思い行く。シャフト到着。シャフト「時間ないし、原画さん手一杯だから修正した後、原画作業までやってね」。中村「……」。もちろん喜んでやった。オープニングでまどかとほむらが対峙している引きのカットのなびきがカッコ良すぎて、その後の2人のアップのカットのなびきを放送開始後に自主リテークした。

ある版権の仕事で、「まどかの胸をもっと小さくしてください」的なリテークをいただいた。

日比野仁

❶色彩設計を担当しました。
❷メインキャラの色を作るときに蒼樹うめ先生の原案をなるべく忠実に再現できるよう努力しました！　細かいところですけど、メイン5人の髪の毛の色を変身前と変身後で変えています(劇団イヌカレーさんの空間で少しでもキャラが目立てばいいかと、発色を明るくしました)。仕事しているときもすごく楽しかったです。また、続きがあればぜひやりたいです。

牧孝雄

❶レイアウト設計等。
❷まどかの世界に合うように現実感のないレイアウトになるように心がけました。1、9、12話で原画もやっているので、見てもらえるとうれしいです。

松原理恵

❶編集を担当しました。
❷『まどか☆マギカ』は、とても引力の強い作品だと思います。編集は、作品全体を客観的に見ていかなくてはならない作業なのですが、話数を重ねるごとにその強さも増していくので、引き込まれすぎないよう気をつけました。

シリアスなシーンが多いので、テンポとしては流れてしまわないように、キャラクターの心理描写がきちんと伝わるよう間を重くしてあります。印象に残っているのは、10話のほむらの回でオープニングを最後にもって行けたことがとてもうれしかったです。

向井雅浩

❶話数演出。2話と9話を担当しました。
❷少しでもより良いものを世に送り出したいと思うのは、仕事をする者の常で、どの現場でもご一緒させていただくみなさんには、敬意と戦友意識を持ちながら仕事をさせてもらっています。それでも、『まどか☆マギカ』ほどスタジオ内、特に演出同士の戦友意識の高いシリーズは初めてです。制作状況はどの話数も似たような物でしたから、1本完成するごとに、心から拍手を送りながら見ていたものです。

チームとして、最も心強かったのは、9話Aパート作画監督の片山みゆきさんで、別作品で仕事をご一緒して以来、何度も助けていただいています。9話制作のスタート前には片山さんからケーキをいただきました。放送後には、片山さんに和牛をごちそうしました。

2話でマミが仁王立ちで、銃を連射するカット、9話の杏子の自爆前の全身シルエットは、制作中に新房監督からいただいたアドバイスをもとに、阿部望さん、神谷智大さん、村山公輔さんに形にしていただいたものです。ギリギリまで良いものを求められる監督のもとでの仕事は、気持ちの良いものです。また、アニメ制作は常に制作さんがキーマンとなります。本当にありがとう！　ちなみに、世界中で一番杏子を愛しているのは、この僕です。

八瀬祐樹

❶3話、10話の演出。
❷オリジナルアニメということで、正解を模索しつつ、画面を作り上げていく過程はとても楽しかったです。演出の自分でさえ、おぼろだったイメージを見事に映像に仕上げてくださったスタッフの方々には、ただただ感謝しかありません。ありがとうございました！

STAFF & CAST

※第8話まではパッケージ版、第9話以降はテレビ版を元にしています。

■原作
Magica Quartet

■企画
夏目公一朗
孝壽尚志
峯岸卓生
でじたろう
太布尚弘
久保田光俊
竹田青滋

■脚本
虚淵玄(ニトロプラス)

■キャラクター原案
蒼樹うめ

■シリーズディレクター
宮本幸裕

■キャラクターデザイン
岸田隆宏

■総作画監督
谷口淳一郎
高橋美香

■アクションディレクター
阿部望
神谷智大

■レイアウト設計
牧孝雄

■異空間設計
劇団イヌカレー

■美術監督
稲葉邦彦(〜第6話)
金子雄司(〜第6話)
内藤健(第7話〜)

■美術設定
大原盛仁

■色彩設計
日比野仁
滝沢いづみ

■ビジュアルエフェクト
酒井基

■撮影監督
江藤慎一郎

■編集
松原理恵

■音響監督
鶴岡陽太

■音楽
梶浦由記

■音楽制作
アニプレックス

〈オープニングテーマ〉
「コネクト」
ClariS
■作詞・作曲
渡辺翔(SME Records)

■主題歌協力
外村敬一

〈オープニングアニメーション〉
■絵コンテ・演出
板村智幸

■アニメーションレイアウト
今村亮

■作画監督
中村直人

■原画
滝山真哲
阿部厳一朗
向田隆
栗田聡美
阿部純子
佐藤利幸
井口真理子
河野紘一郎
増井直子
沓名健一
中村直人
今村亮
松本元気
潮月一也
岩崎安利
谷口淳一郎(第10話〜)

〈エンディングキャラクターソング(第1、2話)〉
「また あした」
鹿目まどか[悠木碧]
■作詞・作曲
hanawaya
■編曲
流歌
田口智則
■楽曲制作
山内真治
菊池智敦
後閑研一
山村涼

〈エンディングテーマ(第3話〜)〉
「Magia」
Kalafina
■作詞・作曲・編曲
梶浦由記(SME Records)

■音楽プロデューサー
森康哲

■エンディングアニメーション
鈴木博文

■編集
瀬山編集室

■編集助手
佐々木紘美
角川桂子

■ビデオ編集
Sony PCL
武村英紀
本阿弥仁

■音響効果
田中秀実

■録音
矢野さとし

■録音助手
砂庭舞

■録音スタジオ
studio2010:

■音響制作
楽音舎

■音響制作担当
杉山好美

■編成
池邉真佐哉
関谷祐輔

■宣伝プロデューサー
神宮司学

■宣伝
戸堀賢治
塩谷総司
安藤ひと美

■WEB担当
都築理恵

塚越かほり
宮岡修武
加々本裕樹

■ロゴデザイン
染谷洋平(BALCOLONY.)

■企画協力
久保田尋木

■連載
まんがタイムきららフォワード(芳文社)

■アソシエイト・プロデューサー
柏田真一郎
淀明子
小森規雄
小岐須泰世
大嶋実句
前田俊博

■制作デスク
岡田康弘

■設定制作
宗宮一輝

■CG制作
塚川智

■制作補佐
上治知世

■プロデューサー
岩上敦宏
加藤昱夫
細川修
土居由直
金庭こず恵
丸山博雄

■アニメーションプロデューサー
岩城忠雄

■監督
新房昭之

■アニメーション制作
シャフト

■製作
Madoka Partners
アニプレックス
芳文社
博報堂DYメディアパートナーズ
ニトロプラス
ムービック
シャフト
毎日放送

【第1話】
■キャスト
鹿目まどか：悠木碧
暁美ほむら：斎藤千和
美樹さやか：喜多村英梨
巴マミ：水橋かおり
キュゥべえ：加藤英美里
志筑仁美：新谷良子
鹿目詢子：後藤邑子
鹿目知久：岩永哲哉
早乙女和子：岩男潤子
中沢：松岡禎丞
女子：大久保瑠美
松嵜麗
佐倉綾音

■絵コンテ
芦野芳晴

■原画
牧孝雄
高橋美香
田中宏紀
高秀国夫
羽坂英則
佐藤利幸
中野彰子
杉山延寛
岩崎安利
土屋友次
塩田学
阿部望
越後光崇
粟井重喜
小宮素直
栗田聡美
松下清志
中澤勇一
栗田新一
臼田美夫
木藤貴之
重松佐和子
綾部美穂
永田全
劇団イヌカレー

■作画監督協力
岸田隆宏
伊藤良明
高橋美香
牧孝雄

■第二原画
西川智容
永冶健太
香取泰江
GoHands
ヘバラキ
銀画屋
ウォンバット
アスリード
サテライト
スタジオパストラル
XEBEC
ドリームフォース
AI

■動画
大竹惇也
佐々木満
油谷陽介
サンシャイン
PEACE
I&Sファクトリー
寿門堂
ホワイトフォックス

■色指定・検査
滝沢いづみ

■仕上
DIGITAL@SHAFT
渡辺康子
勝健輔
佐藤加奈子
石井理英子
バード
エルデジタル
サンシャイン
PEACE
I&Sファクトリー
寿門堂

■特殊効果
日比野仁

■背景
インスパイアード
千賀智恵
船隠雄貴

手塚プロダクション
長嶋哲彦
岡田和夫
柴田正人
大石のりこ

GREEN
岩永綾子
チチハル

IMAGEROOM ジロー
高橋扶巳子
緒方翔
岡本章

■ビジュアルエフェクト
倉原昌宏
宋守貞

■撮影
DIGITAL@SHAFT
江藤慎一郎
江上怜
内村祥平
会津孝幸
土屋康次
衛藤直毅
吉岡春奈

■予告イラスト
ハノカゲ

■制作進行
駒田由貴

■作画監督
江畑諒真

■演出
宮本幸裕

【第2話】
■キャスト
鹿目まどか：悠木碧
暁美ほむら：斎藤千和
美樹さやか：喜多村英梨
巴マミ：水橋かおり
キュゥべえ：加藤英美里
志筑仁美：新谷良子
鹿目詢子：後藤邑子
鹿目知久：岩永哲哉
早乙女和子：岩男潤子
女子：大久保瑠美

■絵コンテ
芦野芳晴

■原画
永山恵
山田寛子
吉田真裕
船津良介
本田創一
辻村香鶴子
高橋渚
森悦史
三宅雄一郎
亀井大祐
吉田雄一
西脇拓己
穂岐山薫
杉薗真希
田村里美
戸井田珠里
佐藤友子
宇津木勇
八田典子
春日久美子
楠田悟
田中宏紀
牧孝雄
阿部望
村山公輔
高野晃久

■まどかイラスト
悠木碧

■第二原画
永田全
香取泰江
永冶健太
土屋玲奈
西川智容
重松佐和子
布施翔大
ヘバラキ
シルバーリンク
Go Hands

■動画
大竹惇也
佐々木満
油谷陽介
一之瀬美鈴
I&Sファクトリー
サンシャイン
BEEP
PEACE

■色指定・検査
勝健輔

■仕上
DIGITAL@SHAFT
渡辺康子
佐藤加奈子
石井理英子
I&Sファクトリー
サンシャイン
BEEP
PEACE
スタジオエル

■特殊効果
日比野仁

■背景
インスパイアード
千賀智恵
亀田紀也
船隠雄貴

手塚プロダクション
長嶋哲彦
岡田和夫
柴田正人
酒井良美
日渡ひろみ

GREEN
岩永綾子

スタジオちゅーりっぷ
井上絵里
一柳尚才
菊名香
上野比呂美
青木成之
張伝林
渡嘉敷壮
内藤健
門間幸一

ムーンフラワー
水谷利春
和田典子
後藤太郎

■ビジュアルエフェクト
倉原昌宏
宋守貞

■撮影
DIGITAL@SHAFT
江藤慎一郎
江上怜
内村祥平
会津孝幸
土屋康次
衛藤直毅
吉岡春奈

■予告イラスト
氷川へきる

■制作進行
新家朋人

■作画監督
高橋美香
実原登
鳥山冬美

■演出
向井雅浩

【第3話】
■キャスト
鹿目まどか：悠木碧
暁美ほむら：斎藤千和
美樹さやか：喜多村英梨
巴マミ：水橋かおり
キュゥべえ：加藤英美里
上条恭介：吉田聖子
鹿目詢子：後藤邑子
鹿目知久：岩永哲哉

■絵コンテ
芦野芳晴

■原画
阿部厳一朗
松本元気
阿部望
伊藤岳史
栗田聡美
見嶋梨香
小川浩司
細山正樹
沓名健一
木宮亮介
鈴木幸江
飯島弘也
岡林愛
飯田恵理子
山元浩
西崎亜希
藤原麻記子
三橋桜子
松林祥世
永富浩司
渋谷英樹
羽坂英則
麻奥愛佳
北村友幸
斉藤大輔
清水智子
福山映二
武内孝太

■作画監督補佐
伊藤良明
高野晃久
栗原基彦

■まどかノート
蒼樹うめ

■第二原画
綾部美穂
永田全
香取泰江
永冶健太
土屋玲奈
西川智容
重松佐和子
卯野路子
多田雅治
稲吉朝子
スタジオパストラル
コクピット
マジックパス
プロダクションリード
シルバーリンク
動画工房
AI
D-motion

■動画
PEACE
BEEP
寿門堂
サンシャイン
コア

■色指定・検査
佐藤加奈子
渡辺康子

■仕上
DIGITAL@SHAFT
石井理英子
勝健輔
PEACE
BEEP
寿門堂
サンシャイン
コア

■特殊効果
日比野仁

■背景
インスパイアード
千賀智恵
船隠雄貴

手塚プロダクション
長嶋哲彦
岡田和夫
柴田正人
酒井良美
日渡ひろみ

草薙
井上一宏

デザインオフィス メカマン
田中美紀
橘浩幸

■ビジュアルエフェクト
倉原昌宏
宋守貞

■撮影
DIGITAL@SHAFT
江藤慎一郎
江上怜
内村祥平
会津孝幸
土屋康次
衛藤直毅
吉岡春奈

■予告イラスト
津路参汰(ニトロプラス)

■制作進行
篠原章宏
鈴木隆介
新家朋人

■作画監督
潮月一也
神谷智大

■演出
八瀬祐樹

【第4話】
■キャスト
鹿目まどか：悠木碧
暁美ほむら：斎藤千和
美樹さやか：喜多村英梨
佐倉杏子：野中藍
キュゥべえ：加藤英美里
鹿目詢子：後藤邑子
鹿目知久：岩永哲哉
鹿目タツヤ：水橋かおり
上条恭介：吉田聖子
志筑仁美：新谷良子
早乙女和子：岩男潤子
看護婦A：中村知子
看護婦B：大久保瑠美
町工場の工場長：荻野晴朗

■絵コンテ
笹木信作

■原画
戸田真一
奥村光博
北原章雄
加藤照代
兼高里圭
青柳栄光
山崎淳
大下知之
ながみねけい子
後藤聡宏
後藤みゆき
日根野優子
中村秀雄
森川侑紀
佐々木勅嘉
末田晃大
余島郁枝
木々四朗
森光弘
石井かおり
竹縄利名
谷友子
小関雅

■第二原画
松本元気
永田全
ワオワールド
スタジオマーク

■動画検査
余島郁枝
竹縄利名

■動画
佐藤一俊
仲敷沙織
AI

■色指定・検査
斉藤亜沙美
松森より子

■仕上
高橋里恵
山崎朋子
AI

■特殊効果
日比野仁

■背景
インスパイアード
千賀智恵
船隠雄貴
亀田紀也

手塚プロダクション
長嶋哲彦
岡田和夫
柴田正人
酒井良美
日渡ひろみ

デザインオフィス メカマン
田中美紀
石原信明

貴志泰臣

■ビジュアルエフェクト
倉原昌宏
宋守貞

■撮影
DIGITAL@SHAFT
江藤慎一郎
江上怜
内村祥平
会津孝幸
土屋康次
衛藤直毅
吉岡春奈

■予告イラスト
小林尽

■制作進行
岡野修一郎

■協力プロダクション
アニメーションスタジオ
アートランド

■作画監督
小関雅

■演出
小俣真一

【第5話】
■キャスト
鹿目まどか：悠木碧
暁美ほむら：斎藤千和
美樹さやか：喜多村英梨
佐倉杏子：野中藍
キュゥべえ：加藤英美里
上条恭介：吉田聖子
志筑仁美：新谷良子
恭介の父：田坂秀樹

■絵コンテ
小俣真一

■原画
紺野美喜
安野将人
関川裕之
原奏也
中谷亜沙美
齊田博之
柴田健児
平知仁
中村祐美子
平峯義大
鈴木孝典
大藪佳奈子
森下勇輝
原山智
三木達也
熊谷勇也
滝山真哲

■作画監督協力
長谷川亨雄
村上貴之
牧孝雄
阿部望
谷口淳一郎
高橋美香

■第二原画
宮島彩
今久保洋介
永田全
スタジオマーク
トランスアーツ
BigOwl
シルバーリンク

■動画検査
中谷亜沙美

■動画
二部正章
橋尾昌弘
畠山佳苗
水谷雄一郎
青野瞭
千葉充
小林万理
佐々木加州満
寿門堂
BigOwl
KOEI
AI
BEEP

■色指定・検査
勝健輔

■仕上
DIGITAL@SHAFT
渡辺康子
佐藤加奈子
石井理英子
松原陽子
松田知佳
砂子美幸
初芝真奈美
内山尚人
二瓶兼一
寿門堂
BigOwl
KOEI
AI
BEEP
Wish
スタジオエル

■特殊効果
日比野仁

■背景
インスパイアード
千賀智恵
船隠雄貴

手塚プロダクション
長嶋哲彦
岡田和夫
柴田正人
酒井良美
日渡ひろみ

デザインオフィス メカマン
高橋英次
鈴木祥太
中村嘉博

スタジオちゅーりっぷ
内藤健

貴志泰臣
荒井貞幸

■ビジュアルエフェクト
倉原昌宏
宋守貞

■撮影
DIGITAL@SHAFT
江藤慎一郎
江上怜
内村祥平
会津孝幸
土屋康次
衛藤直毅
吉岡春奈

■予告イラスト
ゆーぽん(ニトロプラス)

■制作進行
木村祐典
篠原章宏

■協力プロダクション
ディオメディア

■作画監督
本多美乃
松本麻友子
小菅和久

■演出
間島崇寛

■演出協力
向井雅浩

【第6話】
■キャスト
鹿目まどか：悠木碧
暁美ほむら：斎藤千和
美樹さやか：喜多村英梨
佐倉杏子：野中藍
キュゥべえ：加藤英美里
鹿目詢子：後藤邑子
看護婦A：大久保瑠美

■絵コンテ
笹木信作

■原画
高澤美佳
下條祐未
福山映二
扇多恵子
高橋優也
小田武士
谷口繁則
千葉茂
小原和大
清水智子
小坂倫洋
森島浩一
山田真也
吉岡佳広
山崎克之
若菜宜典
山本雅章
寺門大介
本多みゆき
岩本貴玲
星野玲香
櫛渕まなぶ
森下智恵
室山祥子
吉永咲

■作画監督協力
牧孝雄
阿部望
高橋美香

■第二原画
土屋玲奈
西川智容
永冶健太
香取泰江
重松佐和子
森下勇輝
森出剛
劉珂
孫猛
南部充宏
関本美穂
鳥山冬美
オープロダクション
ディオメディア
Synergy SP.NSスタジオ

■動画検査
橋本かおり

■動画
Triple A
C2C
BTO
寿門堂
神龍
DCI
BEEP

■色指定・検査
金久保高央

■仕上
Triple A
BTO
寿門堂
神龍
DCI
BEEP

■特殊効果
日比野仁

■背景
インスパイアード
千賀智恵
船隠雄貴

デザインオフィス メカマン
田中美紀
高橋英次
大関恒雄
大関雅美
鈴木祥太
中村嘉博

手塚プロダクション
長嶋哲彦
岡田和夫
柴田正人
酒井良美
日渡ひろみ

貴志泰臣
荒井貞幸

■ビジュアルエフェクト
倉原昌宏
宋守貞

■撮影
DIGITAL@SHAFT
江藤慎一郎
江上怜
内村祥平
会津孝幸
土屋康次
衛藤直毅
吉岡春奈

■「コネクト」ゲームアレンジ
NIHILISTICA

■予告イラスト
ウエダハジメ

■制作進行
吉川まさし
鈴木隆介

■協力プロダクション
C2C

■作画監督
宮嶋仁志
福永純一

■演出
浅利藤彰

【第7話】
■キャスト
鹿目まどか：悠木碧
暁美ほむら：斎藤千和
美樹さやか：喜多村英梨
佐倉杏子：野中藍
キュゥべえ：加藤英美里
志筑仁美：新谷良子
上条恭介：吉田聖子
中沢：松岡禎丞

■絵コンテ
西田正義

■絵コンテ協力
龍輪直征
岩崎安利

■原画
伊藤弘樹
海老原雅夫
金城憂
小池裕樹
三浦かおる
森幸子
横山謙次
阿部達也
萩尾圭太
戸田麻衣
片山貴仁
中屋了
清水貴子

小林亮
かどともあき

■作画監督協力
牧孝雄
阿部望

■色指定・検査
渡辺康子
佐藤加奈子

■仕上
北沢希実子
大西峰代
White line
Triple A
BEEP
ライジングフォース

■特殊効果
日比野仁

■背景担当
山崎大門

■背景
スタジオちゅーりっぷ
門間幸一
最上さやか
涌井元気
後藤匠吾
芦野由紀子
今泉聖子
上野比呂美
松浦隆弘
加藤三朗
渡嘉敷壮
浜松豊
スコット・マクドナルド

■ビジュアルエフェクト
倉原昌宏
宋守貞

■撮影
DIGITAL@SHAFT
江藤慎一郎
江上怜
内村祥平
会津孝幸
土屋康次
衛藤直毅
吉岡春奈

■予告イラスト
天杉貴志

■制作進行
宮西哲也

■協力プロダクション
david production

■作画監督
小林亮
かどともあき

■総作画監督協力
中村直人

■演出
城所聖明

【第8話】
■キャスト
鹿目まどか：悠木碧
暁美ほむら：斎藤千和
美樹さやか：喜多村英梨
佐倉杏子：野中藍
キュゥべえ：加藤英美里
志筑仁美：新谷良子
上条恭介：吉田聖子
早乙女和子：岩男潤子
ホストA：飛田展男
ホストB：三木眞一郎

■絵コンテ
小俣真一

■原画
三船智帆
山本勉
狩野智香
佐藤直人
加藤綾
近藤優次
松本朋之
阿部望
神谷智大

■作画協力
座円洞

■作画監督協力
牧孝雄
阿部望
神谷智大

■動画
田辺由佳
阿部智仁
駒井香
高田和典
ファンアウト
BEEP

■色指定・検査
勝健輔
奥田珠衣

■仕上
ファンアウト
BEEP

■特殊効果
日比野仁

■背景担当
山崎大門

■背景
スタジオちゅーりっぷ
最上さやか
涌井元気
後藤匠吾
澤田映美子
那須さゆみ
滝口昌考
張伝林
松浦隆弘
加藤三朗
加藤学
池田勉
渡嘉敷壮
松下佳香
立石健
新田彩乃
スコット・マクドナルド
杉浦礼華
椋本ゆり

■ビジュアルエフェクト
倉原昌宏
宋守貞

■撮影
DIGITAL@SHAFT
江藤慎一郎
江上怜
内村祥平
会津孝幸
土屋康次
衛藤直毅
吉岡春奈

■予告イラスト
藤真拓哉

■予告イラスト協力
田中研太郎

■制作進行
鈴木一功

■協力プロダクション
Synergy SP

■作画監督
近藤優次
松本朋之

■演出
川畑喬

【第9話】
■キャスト
鹿目まどか：悠木碧
暁美ほむら：斎藤千和
美樹さやか：喜多村英梨
佐倉杏子：野中藍
キュゥべえ：加藤英美里
志筑仁美：新谷良子
数学教師：松本大
女子生徒：大久保瑠美

■絵コンテ
七嶋典子

■原画
牧孝雄
阿部望
潮月一也
松本元気
永田全
土屋玲奈
三浦菜奈
千葉茂
富永里都
中西麻美子
二階堂渥志
吉崎雅博
大源可奈子
大久保富彦
入好さとる
関有紗
笹川弥幸
菅井愛明
斎藤梢
上田晴子
大藪恭平
草刈大介
関口雅浩
神谷智大

■演出協力
許平康

■第二原画
溝呂木亜美
奥野裕輔
白井英二
李石峰
翟穎
邵昱偉
王明文
王債債
ワオワールド
旭プロダクション
ヘバラキ
APPP
ディオメディア

■動画検査
吉村昌輝
中島彩佳

■動画
山崎寛
杉浦英之
星野初音
後藤沙希恵
北京与楽美術芸術品有限公司
中村プロダクション
APPP
BEEP
ダンカンピクチャーズ
RIC
CLC
MSJ武蔵野制作所
CJT
寿門堂

■色指定・検査
渡辺康子
石井理英子

■仕上
北京与楽美術芸術品有限公司
スタジオエル
D-COLORS
CLC
RIC
MSL武蔵野制作所
CJT
寿門堂

■特殊効果
日比野仁

■背景担当
山崎大門

■背景
スタジオちゅーりっぷ
最上さやか
澤田映美子
滝口昌考
加藤三朗
加藤学
池田勉
渡嘉敷壮
立石健
近藤梓
兼子裕
スコット・マクドナルド
伊藤和宏

■背景協力
スタジオ・フー

■ビジュアルエフェクト
倉原昌宏
宋守貞

■撮影
DIGITAL@SHAFT
江藤慎一郎
江上怜
内村祥平
会津孝幸
土屋康次
衛藤直毅
吉岡春奈

■予告イラスト
なまにくATK(ニトロプラス)

■制作進行
久下宏樹
梅原明日香

■制作管理
牧宜樹

■協力プロダクション
手塚プロダクション
プロダクションリード

■作画監督
片山みゆき
半澤淳
関口雅浩
松本元気
潮月一也
岩崎安利
伊藤明彦

■演出
向井雅浩

【第10話】
■キャスト
鹿目まどか：悠木碧
暁美ほむら：斎藤千和
美樹さやか：喜多村英梨
巴マミ：水橋かおり
佐倉杏子：野中藍
キュゥべえ：加藤英美里
早乙女和子：岩男潤子
数学教師：松本大
女子生徒：大久保瑠美
松嵜麗
佐倉綾音

■絵コンテ
笹木信作

■原画
阿部厳一朗
今村亮
松本元気
永田全
綾部美穂
泉美紗子
土屋玲奈
潮月一也
伊藤良明
神本兼利
永作友克
寺尾洋之
下司祐也
沓名健一
奥田陽介
阿部望
神谷智大
岸田隆宏
梅津泰臣
中井準
鈴木信吾
大久保宏
井元一彰
内田孝行
松本卓也
杉生祐一
横峯克昌
土岐由紀
坂上谷悠介
小野旭
北川隆之

■作画協力
Go Hands

■第二原画
永冶健太
香取泰江
森田修輔
伊藤淑
田中千恵
山中里実
関本美穂
福山貴人
ヘバラキ

■動画
佐々木満
油谷陽介
BEEP
サンシャイン
I&Sファクトリー
ハヤシ株式会社
寿門堂
PEACE

■色指定・検査
勝健輔
渡辺康子

■仕上
DIGITAL@SHAFT
佐藤加奈子
石井理英子
BEEP
サンシャイン
I&Sファクトリー
ハヤシ株式会社
寿門堂
PEACE

■特殊効果
日比野仁

■背景担当
池田学

■背景
スタジオちゅーりっぷ
最上さやか
澤田映美子
加藤三朗
加藤学
池田勉
渡嘉敷壮
大泉悟
椋本ゆり
上野比呂美
近藤梓
兼子裕
スコット・マクドナルド
伊藤和宏

■背景協力
スタジオ・フー

■ビジュアルエフェクト
倉原昌宏
宋守貞

■撮影
DIGITAL@SHAFT
江藤慎一郎
江上怜
内村祥平
会津孝幸
土屋康次
衛藤直毅
吉岡春奈

■予告イラスト
ムラ黒江

■制作進行
新家朋人

■演出
八瀬祐樹

■作画監督
伊藤良明
潮月一也

【第11話】
■キャスト
鹿目まどか：悠木碧
暁美ほむら：斎藤千和
キュゥべえ：加藤英美里
鹿目詢子：後藤邑子
鹿目知久：岩永哲哉
鹿目タツヤ：水橋かおり
早乙女和子：岩男潤子
ニュースキャスター：梅津秀行
市役所広報車：仲村水希

■絵コンテ
伊藤智彦

■原画
高秀国男
平田かほる
今野亜希子
増井直子
佐々木昌彦
刀根川恵
河井さやか
矢吹智美
玉木李枝
曽々木安恵
下田正太郎
加藤美穂
東亮太

スタジオ・ムー
岡崎芽久美
内田紗保利
西川千尋
山崎咲世

京江
韓正履
趙瑛來
安正美
許勝氣

阿部望
神谷智大

■作画監督協力
伊藤良明
潮月一也

■第二原画
山中里実
稲見栄則

サンライズ
サテライト
銀画屋

■動画
京江

■色指定・検査
石井理英子
勝健輔

■仕上
DIGITAL@SHAFT
スタジオエル
京江
ハヤシ株式会社
PEACE

■特殊効果
日比野仁

■背景担当
山崎大門

■背景
スタジオちゅーりっぷ
最上さやか
澤田英美子
加藤三朗
加藤学
池田勉
渡嘉敷壮
椋本ゆり
上野比呂美
近藤梓
兼子裕
スコット・マクドナルド

■ビジュアルエフェクト
倉原昌宏
宋守貞

■撮影
DIGITAL@SHAFT
江藤慎一郎
江上怜
内村祥平
会津孝幸
土屋康次
衛藤直毅
吉岡春奈

■予告イラスト
ブリキ

■制作進行
小川拓也

■協力プロダクション
マッドハウス

■作画監督
宮前真一
藤澤俊幸

■演出
渡邉こと乃

【第12話】
■キャスト
キャスト
鹿目まどか：悠木碧
暁美ほむら：斎藤千和
美樹さやか：喜多村英梨
巴マミ：水橋かおり
佐倉杏子：野中藍
上条恭介：吉田聖子
鹿目詢子：後藤邑子
鹿目知久：岩永哲哉
魔法少女：大久保瑠美
キュゥべえ：加藤英美里

■絵コンテ
笹木信作

■原画
芦野芳晴
安食佳
石原恵治
伊藤裕毅
江上夏樹
越後光崇
柏淳志
片山みゆき
佐藤利幸
住本悦子
高橋裕一
滝山真哲
近岡直
寺尾洋之
鳥山冬美
中村直人
宮嶋仁志
りょーちも。
るたろー
綾部美穂
永田全
岩崎安利
潮月一也
伊藤良明
阿部望
神谷智大
岸田隆宏
牧孝雄

■第二原画
香取泰江
永冶健太
西川智容
関本美穂
田中千恵
三木達也
三輪えり子
森田修輔
山中里実
Synergy SP
Acca effe
サテライト
PEACE
I&Sファクトリー

■動画
佐々木満
油谷陽介
小森亜紀
童夢
エクラアニマル
AI
I&Sファクトリー
サンシャイン
ハヤシ株式会社
スタジオコア
BEEP
MSJ武蔵野制作所
PEACE

■モーションアクター協力
飯田龍仁

■色指定・検査
佐藤加奈子
勝健輔

■仕上
DIGITAL@SHAFT
渡辺康子
石井理英子

スタジオエル
バード
I&Sファクトリー
サンシャイン
ハヤシ株式会社
スタジオコア
BEEP
MSJ武蔵野制作所
PEACE

■特殊効果
日比野仁

■背景担当
山崎大門

■背景
スタジオちゅーりっぷ
最上さやか
澤田英美子
加藤三朗
加藤学
椋本ゆり
上野比呂美
池田勉
近藤梓
兼子裕
立石健
鈴木友成
大泉悟
飯田智昭
朴恵林

■ビジュアルエフェクト
倉原昌宏
宋守貞

■撮影
DIGITAL@SHAFT
江上怜
内村祥平
会津孝幸
土屋康次
衛藤直毅
吉岡春奈

■エンドイラスト
蒼樹うめ

■制作進行
鈴木隆介

■演出
宮本幸裕

■作画監督
谷口淳一郎
高橋美香

MAIN STAFF DISCUSSION 2

監督 新房昭之×脚本 虚淵玄×キャラクター原案 蒼樹うめ×
シャフト代表取締役 久保田光俊×プロデューサー 岩上敦宏

まどかの家族が果たした役割

——前半では、主に放送開始までのお話を聞きました。ここからは、また違う質問をさせていただければと思います。まずは作られていく中で、思い入れがわいたキャラクターはいますか？

虚淵　自分は作品を俯瞰で見ているので、特定のキャラに思い入れをもつことはないのですが、強いて言うならまどかの母親かな。出番が少ないキャラは短いセリフでキャラを立てないといけないので、思い入れを持つようにしているんです。母親と和子先生は、中でもがんばったキャラクターかもしれない。

新房　まどかの母は後藤（邑子）さんのお芝居も良かったですよね。「このお母さんはできる人だ」という説得力がありました。和子先生との過去話も見てみたいです。そういうエピソードをどこかでやりましょうよ。

岩上　魔法少女が一切出てこない話になりますよ（笑）。

——まどかの母の詢子は、なぜあのようなキャラクターに？

虚淵　ああいうキャラをやってみたかったんです。魔法少女もので男勝りな母親は珍しいですし。あと、まどかがヒロイズムに目覚める理由づけとして、あの家庭環境なら説得力になるかなと思ったんです。自分から運命を切り開いている大人が身近にいて、その背中を見ながら育っているわけですから。

——普通のアニメでは、それは父親の役割ですよね。

虚淵　そうですね。でもヒロイックな活躍をするのは男の役目、みたいなものにとらわれない家庭であればいいなと。女性がヒロイックで強くても構わないという実例になってほしかったんです。とはいえ、じゃあヒロイックな母親とは何だろうと考えた結果、あんなヤンキー口調になったのは、単に趣味ですけどね（笑）。

岩上　アニメの場合って、主人公の家族をあまり描かないことも多いじゃないですか。『まどかマギカ』でもそれほど比重が大きいわけではないけど、それでも1話のリボン、6話での相談、11話の別れ、そして12話のエピローグにも出てくる。

虚淵　自分の中に、「世間の魔法少女ものは、家族もちゃんと描かれている」というイメージがあったんです。そういう意味では母親をはじめ、まどかの家族は無理して出したキャラクターではありません。普通、自分の作品では、家族はほぼ出しませんから。まどかとは反対に、ほむらには家族の描写がまるでありませんが、彼女は魔法少女という記号にとらわれる必要がないキャラなので。家族がいてはいけない理由があるわけじゃなくて、描く必要がないから出てこない。逆に言えば、まどかは家族を描かなくてはならなかったんですよ。

キャラクターたちの描かれ方

——新房監督の思い入れのあるキャラというと、誰になるのでしょう？

岩上　世間的には、新房さんはさやかがお気に入りだということになってますよね（笑）。

新房　確かにさやかにこだわっている、という面はあるかもしれないです。

岩上　どのあたりからそう思ったんですか？

新房　フィルムができたときに「かわいそうだな」と感じて、さらにアフレコでお芝居を聴いているときにだんだん心が痛くなってきて「もうちょっと救いがないものかな」と。最初は、こういうキャラだと割り切っていたんだけど、だんだん情がわいてしまったんだと思います。

岩上　確か新房さんと一緒に、「最終話でさやかを復活させられないですか」と虚淵さんに相談しましたよね（笑）。

虚淵　でも「それはもう無理ですよ」と答えました（笑）。

新房　そういう感情がわいたことはあまりないので、面白い体験でした。

虚淵　ちょっとさやかをいじめすぎましたかね（笑）。でも自分がさやかをあまりかわいそうだと思っていないのは、こう言うのもなんですけど、恭介とくっついてもあの子はそんなに幸せになれなかった気がするんですよ。恭介はたぶん、デートをすっぽかしてバイオリンの練習をするようなヤツだぞ、って。

蒼樹　でも最終的にさやかは「悔いはない」と言っていたから、さやかとしては納得しているのかもしれないですよ。

新房　どうでしょう。アフレコを見ていたら、さやか役の喜多村さん的には、「納得がいかない」という雰囲気を感じました（笑）。

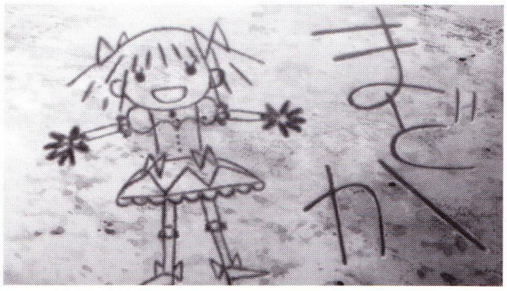
虚淵　でも恭介の方も、あれだけ献身されて「この子、俺に気があるんじゃないか」と気づかない男はダメですよ（笑）。

——ではマミはいかがでしょう。

蒼樹　マミさんは、2話でほむらとケンカみたいな雰囲気になったとき、「お姉さんなのに大人げないなぁ」と思えたところが可愛くて好きでした（笑）。

新房　3話で退場してしまいましたけど、その後

プロフィール
プロフィールはP100を参照。



エピソードコメンタリー2

第7話
「本当の気持ちと向き合えますか？」

虚淵　教会のシーンでびっくりですよ。まさか背景全面がステンドグラスの中で会話するとは想像もしていませんでした。

新房　ステンドグラスの教会のイメージは、『The Soul Taker ～魂狩～』の冒頭のイメージを持ってきたんです。それに普通に思い描くような教会のイメージ、たとえば長椅子があって……というのではなく、それ以外のものを提示したかったんですよ。

岩上　教会のシーンの最後、杏子が去っていくさやかに向かって言う「あたしたちは魔法少女だぞ！　他に同類なんていないんだぞ！」っていうセリフがすごく好きですね。

虚淵　ほぼ極道の会話ですけどね。「ワシらはカタギの衆とは違うんやぞ！」みたいな（笑）。

新房　そのセリフを野中さんのお芝居で聴くというのも、すごく面白いところでした。あと、杏子がリンゴを投げるシーンは、少し悩んだんですよ。食べ物を大切にする杏子は、リンゴの芯をどうするのか。投げるのか、芯まで食べるのか。投げるにしても、食べられるところがなくなってからだろうと思うと、落ちたときの音をどのくらいにすればいいのか。「『食い物を粗末にするな』と言っておきながら、自分もリンゴを捨てているじゃないか」と思われないように、微妙な音づけをしてもらいました。

虚淵　あそこまで食べていたら芯まで食べればいいじゃない、とも思われそうですけどね（笑）。

新房　確かに杏子はそういう性格かもしれないですね。でもこの場面は投げ捨てたほうがかっこいいかなと思った。だからツッコミがこないように、音響スタッフに相談に乗ってもらって。音響効果の田中（秀実）さんたちに感謝ですね。でも、そんなところで悩むとは思わなかったけど（笑）。

虚淵　そういえばあそこのシーンだけ杏子は健康的なものを食べてますよね。普段はずっとジャンクフードですけど。

新房　あんな食生活をしていて、杏子は太らないんですか？

虚淵　太らないでしょうね。マジカルな力のおかげで（笑）。

蒼樹　7話で杏子の印象が変わりますよね。「あれ、意外にいい子だ！」って。

岩上　さやかと杏子の関係が一気に縮まる回ですからね。

新房　でも自分は、6話のころから杏子はいいヤツだと思ってましたよ。ほむらにポッキーをくれるじゃないですか。

虚淵　きっと杏子と仲良くなると、食べ物をもらえるんですよ（笑）。

第8話
「あたしって、ほんとバカ」

虚淵　鬱展開のクライマックスですよね。

蒼樹　辛い回ですよね。さやかとまどかのやりとりがすごく辛かった。

岩上　あの鬱展開を救っているのは杏子の存在が大きいと思います。

虚淵　ヒールで出てきたはずなのに、気がつけば唯一の良心に（笑）。

新房　8話はビジュアル的にも、今までにないようなものをねらいました。雨の中のまどかとさやかの会話もそうだし、その後のさやかとほむらのやりとりも。

虚淵　キュゥべえがほむらの銃弾で蜂の巣になる絵もインパクトありましたね。そしてその後、正体がインキュベーターであると明かされる。あそこでもう、人類と仲良くできる生き物じゃないというのがはっきりとわかります。

新房　「もったいないじゃないか」というセリフもありましたね。もっと話題になるかと思ったら、「わけがわからないよ」ほどには騒がれなかった（笑）。ものを大事にする日本人としては、あれも流行ってほしかったです。

セリフそのものよりも、そのとき物語がどう動いたかが印象につながる（虚淵）

もしっかり存在感がありましたね。

虚淵　あそこまで人気が出るとは、自分も意外でした。マミの人気は、アクションシーンのかっこよさのおかげだと思っています。1話の段階からかっこよかったけど、2話では優雅に踊って戦って、しかも最後は紅茶ですから。どれだけエレガントなんだ、この人は（笑）。

蒼樹　あの紅茶はびっくりでしたね。「かっこいい！」と思いました。

岩上　もう本当に映像の力ですよね。絵でああ見せられるとかっこいいですけど、脚本で同じことを書いても「えっ？」と思っちゃう。

虚淵　普通に俺のセンスが疑われると思います（笑）。

新房　あそこは、シリーズディレクターの宮本（幸裕）さんから、「イヌカレーさんが、最後にマミに紅茶を飲ませたいと言っているんですけど」と相談を受けたんです。そのときはよくわからなかったけど、「何かねらいがあるんだろうから、いいかな」と。できたものがおかしな感じだったらそのとき考えようということでOKしました。できあがった映像を観たら……まあ実際におかしくはあったんだけど（笑）、いい意味でおかしいというか、かっこよくハマっているんですよね。

虚淵　その「おかしさ」がむしろ味だった（笑）。マミの戦闘は、脚本の段階だともっとマシーンが戦うみたいな印象だったと思います。銃が武器で、容赦なくぶっぱなすというイメージでしたから。

蒼樹　虚淵さんに聞きたかったんですけど、ファンの間では、マミさんがちょっと痛い子キャラとして扱われたりするじゃないですか。あれは虚淵さんとしてはどうなんですか？

虚淵　意外過ぎたとしか言いようがない（笑）。特に「円環の理」がマミの造語だと誤解されたのは予想外でした。

新房　でもそういうところから人気や話題は生まれるんですよ。BDのチャプタータイトルが、「魔弾の舞踏」だったり。

虚淵　あのあたりまでくると、自分もノリノリでしたよ（笑）。きっとマミさんは、まどかノート以上にすごいノートをつくっていますよ！　しかもノートどころかスクラップブックですよ！

久保田　唯一、必殺技に名前をつけていたのもマミだけでしたね。

虚淵　あれは普通の魔法少女ものに見せかけようというミスリードのためなんですよね。そういう誘導が必要なくなった4話以降は、誰も必殺技名を叫ぶ必要がないんです。序盤で活躍するマミにだけは、技名が必要だったんですよ。

岩上　面白いですよね。ストーリー上の必要性からつけた技名だったのに、マミだけが技に名前をつけちゃう子、というように認識されてしまったのは（笑）。

蒼樹　マミさんのBGMが流れると、かっこいいのに、ちょっとだけ笑っちゃう（笑）。

久保田　でも、実はマミのテーマとしてあのBGMを作ったわけじゃないんです。最初は違う場面で使う予定だったけど、あまりにもマミにマッチしていたから。音響監督の鶴岡（陽太）さんの選曲が良かったんですね。

意外だったファンの反応

――キャラクターの話題を続けますが、キュゥべえも、ある意味大人気でしたよね（笑）。

新房　あんなに人気が出るとは思わなかったです。個人的には一番の驚きかな。

虚淵　自分も驚きましたよ、当初は恨まれキャラになると思ってました。だから、演じた加藤さんには「申し訳ない！」という気持ちでしたね。

新房　ふと思ったんだけど、『ひだまりスケッチ』のひだまり荘にキュゥべえを訪問させたら面白いと思いますよ。

虚淵　ひだまり荘の子たちは賢いから、そうそうだまされないですよ。でもヒロさんはもしかしたら……（笑）。

新房　「魔法少女になればやせられますよ」と言われたら危ないかもしれない（笑）。

虚淵　吉野屋先生も、きっと危ない。欲望に弱そうな印象があります（笑）。

新房　吉野屋先生は大丈夫です。少女じゃないから、勧誘されない（笑）。蒼樹さん、そういう漫画を描いてみるのはどうですか？　蒼樹さんが描けば、『まどかマギカ ジ オリジン』になりますよ。

蒼樹　いやー、それはどうでしょう？（笑）

岩上　面白いとは思いますよ（笑）。あとキュゥべえと言えば、出てくるときはアップが多かったですよね。アフレコのときの声優さんの反応が面白かったです。

新房　そうですね。キュゥべえが出るとみんな「出たー！」と言ってましたね。だから「そうか、だったらそれはもっとやって、もっとみなさんに喜んでもらおう」と考えるようになりました（笑）。本来ならそう見せないようなシーンでも、ねらってアップにした気がします。ねらいが別方向にズレている気もしましたけど（笑）。

蒼樹　打ち上げのときに、キュゥべえ役の加藤さんとお話をしたんです。そうしたら『まどかマギカ』以降、ラジオやツイッターで、キュゥべえのネタを振られるようになったと言っていました。

新房　加藤さんとしてもおいしいネタのはずですよ。だってひとこと言えば、ドッとウケるんだから。「僕と契約してよ」「わけがわからないよ」って（笑）。

岩上　「わけがわからないよ」って、普通の言葉ですか

蒼樹　あの場面は、まどかに置いていかれてしまうほむらがかわいそうですね。まどかに「もうちょっとかまってあげて！」と言いたくなっちゃいます。

虚淵　まぁ、まどかの側からしたら「わけがわからないよ」ですから（笑）。しかし8話までくると、それまでの仕込みがどんどん連鎖的に爆発していきますね。

久保田　電車の中でのホスト2人の会話が、実際にあったエピソードだというのが印象的です。

虚淵　ギチギチの満員電車の中、自分のすぐ近くで話してました。

新房　我々にとってはあれが『まどかマギカ』の世界で一番浮いている会話なんです。

虚淵　魔法少女ものに出てくるキャラじゃないですから（笑）。

新房　だから、虚淵さんのその話を聞いて納得したんです。ただ、実話のエピソードであることは見ている人たちにも知っていてほしいなと思いました。

虚淵　実際はあんなもんじゃなかったですよ。尺の都合であのくらいにまとめましたけど。それに「これは何かのロケか？」と思うくらいテンプレと言いますか、すごく頭が悪い会話だった（笑）。

岩上　そんな違和感のある会話だから、絵作りの面でも変わった処理をしてたんですね。

新房　そう、わざと白黒にしてね。

虚淵　ホスト役の声優さんが飛田（展男）さんと三木（眞一郎）さんというのも豪華ですよね（笑）。

新房　あそこは、しっかりした演技のできる役者さんでないと成立しないんです。そこで音響監督の鶴岡（陽太）さんが、ベテランの2人をキャスティングしてくれました。

岩上　一般的にああいう端役は若手の役者さんなんですけどね。ベテラン声優が演じることによって、徐々にさやかが追い詰めてられていく感じが強く出ました。

新房　でも飛田さんたちも、何で自分が呼ばれたか、わからなかったでしょうね。

虚淵　ゲストキャラで、しかも1シーンにしか登場しない役ですから。しかも妙に殺伐とした内容なのに、台本のタイトルには「魔法少女」と書いてある。いろいろと謎なアフレコだったと思います（笑）。

新房　でも同年代の役者が多い中にベテランが入ってくれたのは、いい刺激だったように思えます。心なしか、アフレコ現場がピリッとした空気になったように感じました。

虚淵　実際に悠木さんは、すごく緊張していたらしいですね。

蒼樹　そして8話は、最後のさやかの笑顔。「あたしって、ほんとバカ」と言ったときの、あの表情が忘れられません。

第9話

「そんなの、あたしが許さない」

蒼樹　魔女さやかのビジュアルにびっくりしましたよ。

虚淵　自分が想像していたのはもっとグロいモンスターだったので、あれでもけっこう美化してもらえた方だと思います。何せ脚本では、「無数の触手を伸ばして」とか書いてあるくらいでしたから。俺はさやかを何だと思っていたんでしょうね（笑）。

新房　9話は梶浦さんの音楽がまた、映像と合わせて素晴らしかった。

岩上　魔女になったさやか用に、一曲作ってもらえたんです。梶浦さんも脚本を読んで作品を面白いと感じてくれたから、急な話にも対応してくれたんだと思います。

蒼樹　9話の杏子を見ていると、すごく希望を持ちたくなるんです。最後にどうにかできるんじゃないかと。

虚淵　普通の魔法少女ものだったらどうにかなるんでしょうけどね。

岩上　でもやっぱりうまく構成されていると思いますよ。実質5話から出てきたキャラクターが、9話であそこまで際立つわけですから。

虚淵　杏子については、もうちょっと長く出したかった思いはあるんですけどね。でも全12話の中ではあれが限界かなと。

『まどかマギカ』のヒットはオリジナルアニメの芽を守ったかもしれない（新房）

らね（笑）。なぜか持ちギャグのようになっていますけど。

新房　そこが不思議で面白いところですよ。自分は何年もアニメをやってるけど、セリフがこんなにも広くネタにされるという経験はほぼ初めてです。

虚淵　ああいうのは言葉そのものじゃなくて、その言葉の瞬間にどうお話が動いたか、というインパクトなんですよ。言葉だけ引っ張りだすと何のことはないんですけど、そのセリフの瞬間に視聴者が感じたこと、視聴者に伝わったことがまとめて記憶に焼きつくんです。だから、凝ったセリフやねらったセリフを言わせればいいというだけでもないんですよね。

――そういったセリフのほかに、ファンの反応で印象的だったことはありますか？

新房　イヌカレーさんがつくった文字を解読しているファンがいるのはすごいなぁと。以前に『ぱにぽにだっしゅ！』をやったとき、画面に仕込んだ文字ネタにファンが反応して、それが何のパロディなのかを読み解いていたんです。本来なら、そういうネタがわからなかったら「このアニメは面白くない」と否定されるじゃないですか。でも『まどかマギカ』でも、そういうところまで楽しんでくれるファン層がついたことはうれしかったですね。

岩上　あとこれは大枠の話ですけど、『まどかマギカ』はオリジナル作品なので、前情報なしのリアルタイムでファンが楽しんでくれていたことが印象深いです。誰もがオンエアで展開を追っていくので、先のわからないドキドキ感を共有してくれている、という空気が新鮮に思えました。

――最終話の放送日に読売新聞に広告が載ったのは、久保田さんのお話がきっかけだったと聞いたのですが。

久保田　きっかけだったのかはわからないんですけどね（笑）。近所の本屋に『まどかマギカ』の漫画が積んであって、その前で中学生くらいの女の子2人を見かけたんです。「このアニメ、面白かったのに9話で放送が終わってしまって、続きはどうなったのかな」みたいな話をしていて、「え、最終話の放送日は告知されてるはずなのに？」って、驚いたんです。インターネット等に触れる機会がないと、なかなかそういう情報も入らないんだなと思い、岩上さんにその話をしたら、「何か考えましょう」と言ってくれて。

岩上　自分としても、完結編はぜひ多くの人に観てほしかったので、なにか違うアプローチで放送情報を発信しようと考えました。そうやって急遽やろうとなったので、新聞に広告をうとうとして動き始めたのは、放送の数日前なんですよ。あの広告のデザインは、ＢＤ・ＤＶＤのパッケージデザインも担当しているBALCOLONY.さんがやってくれました。

久保田　まあ新聞広告は置いておいても、ただ単純に、外で自分たちのアニメの話題が出ていることがうれしかった、という出来事でもありますけどね（笑）。

蒼樹　その新聞、私は締め切りが重なっていて家から出られなかったので、友達に頼んで買いに行ってもらいました。そして広告を机の前に置いて原稿に向かっていましたね。今夜ついに放送されるぞ！って（笑）。

アニメ界におけるオリジナルアニメの意義

――『まどかマギカ』はオリジナルアニメでのヒット作となりましたが、このことについてはどう思われますか。

新房　いまのテレビアニメは原作ものが主流ですが、その中でオリジナルが人気を得たことは大きいですよね。オリジナルの芽を守れたような気持ちもあります。

岩上　自分個人としては、漫画や小説など、原作のあるものを映像化することも好きなんですよ。読者の期待を裏切らない映像化は、やりとげたときに大きな達成感がありますから。でも選択肢はいろいろあったほうがいいと思うんです。アニプレックスでもいろいろとオリジナルアニメを製作していますけど、その全てがヒットするわけじゃなく、やっぱりリスクは高い。そんな中で『まどかマギカ』がヒットしたことは、オリジナルアニメの今後にとって、大きいことだと思います。

虚淵　これはネガティブな話になりますが、原作ありきのアニメ化作品ばかりが増えると、その弊害が周辺の業界にも及ぶんですよね。特に自分はライトノベルについて危機感があるのですが、それは作家がみんな、アニメ化を意識してしまうんです。みんなアニメ化されることをゴールに、アニメの企画書のつもりで小説を書いてないか？　小説の中身で勝負しようという発想を失ってはいないか？　って思うと悲しくなってくるんです。

岩上　例えば虚淵さんの『Fate/Zero』は、元々はアニメ化のことをまったく考えていない小説ですよね。だから映像化のハードルは高いんですが、あれは小説としてものすごく面白いし、燃えるんです。やっぱりどのジャンルにしても、画一化されてしまうのは残念ですよね。やっぱりどこか似通ってしまいがちですから。

蒼樹　漫画の世界でも、アニメ化がひとつの到達点であるように言われることは多いです。「この漫画、アニメ化しないんですかね」みたいな。

新房　ステータスというか、少しでも人気が出たらなって当たり前という風潮はありますね。

第10話
「もう誰にも頼らない」

虚淵　1話に収まったのが奇跡みたいな話でした。本当だったら2話必要なエピソードなんですが、1話で駆け抜けるしかない。「これが25分で収まるか！」って、絶対ダメ出しされるだろうと思いながら1稿を出したのですが……通ってしまいましたね（笑）。

久保田　でもあの脚本を読んだら燃えますよ。これはやり遂げなくては、って。

新房　一番最初はもう少し長かったので、少し短くしてもらいましたよね。

虚淵　たいして減ってはいませんよ。10話はスピードがありすぎて、視聴者を置き去りにするかもしれないという不安もありました。

新房　でも観ている側はすんなり理解してましたよね。このアニメはファンの理解力が高い、と驚かされました。

岩上　魔法少女たちが協力して魔女と戦ったり、ファンが観たいシーンが詰まっているのもよかったと思います。でもアニメを作ることを考えたら、シチュエーションがいくつもあって、おそろしく労力がかかりますよね。久保田さんも、3話と10話には特に力を入れていたのを覚えています。

久保田　3話は序盤の仕掛けの回ということで、どうしても必要でしたから。そして10話は、脚本構成の完成度が高いし、トリッキーなことをやっているので、難所だなという気持ちはありました。全12話の中でそれほど区別しているつもりもないですが、やはりここがシリーズの中で大事な話数であることは間違いないところだったので。うちのスタッフも、それは当然わかっていました。

虚淵　もっとバンクを使うかと思っていたんですけど、ラスト間際くらいでしたね。

久保田　そこは1話の絵を使うことが必須でしたからね。バンクを使うことも含めて、とても複雑でテクニカルな話数でした。でも宮本（幸裕）君含めて、メインスタッフが完璧にこなしてくれた。

新房　絵コンテの笹木（信作）さんも、1話のコンテをしっかり読み込んでくれていましたから。このカットを兼用とか、ちゃんと把握して組んでくれたんですよ。演出の八瀬（祐樹）さんも上手かった。

虚淵　まさかのイヌカレー魔女連発も驚きました。あれこそ、これまでの魔女を使い回すかと思ったのに、まさか全部、新規にデザインするとは。

岩上　まどかの「クラスのみんなには内緒だよ」ってセリフも際立ってましたね。それまで弱気で優柔不断だったから、意志を前に出したときのセリフが印象深いのかな。

新房　それと、あそこは悠木さんの芝居も良かったんですよ。

久保田　あと自分は、ほむらの表情が、時間をループするたびに険しくなっていくのが印象的です。

虚淵　かっこいいですよね。最後のほうの、完全に人間不信に陥っているほむらの表情が大好きです。

蒼樹　眼鏡をかけたほむらも可愛かった！　ホワイトボードの前で、問題が解けなくて泣きそうになっているシーンが大好きです。

岩上　何も知らないままオンエアを見て、眼鏡とおさげ姿のほむらが出てきたときの衝撃を、自分も味わいたかったかも（笑）。

新房　この回の作画監督は伊藤（良明）さんでしたが、本人は「10話の作監をできてよかった」と言っていましたよ。

第11話
「最後に残った道しるべ」

蒼樹　私のところには、なぜか11話の映像より先に12話の映像が届いたんです。でも「絶対に11話を飛ばして見られない！」と思って12話は封印しておきました。だから11話はリアルタイムで視聴者のみなさんと一緒に楽しく見ました。まどかとお母さんのやりとりが好きです。あと、打ち上げでお父さん役の岩永（哲哉）さんが言っていたんですが、まどかがお父さ

蒼樹　人気のある漫画でファンもついているからアニメにしても大丈夫、ある程度の数字が見込めるから、というアニメ化に対して、オリジナルアニメは絶対大丈夫という保証がないところから始めるから、冒険だと思います。

岩上　そうですね。そういう意味では100%、チャレンジではあります。

新房　今はアニメの本数が昔よりも増えましたから、業界は常にアニメにするための原作を求めている。それ自体が悪いわけではないけど、それだけじゃやっぱりいけないですよね。

『まどかマギカ』ファンになるのはどんな人たちか

——ではオリジナルアニメという側面を置いておいて、純粋に『まどかマギカ』の人気をどう受け止めていますか？

蒼樹　『まどかマギカ』は、放送前はあまり盛り上がっていなかったですよね。でも実際に放送を観て「面白い」と思ってもらえて。そうやって盛り上がっていった流れがうれしいです。

新房　最初のうちからファンになった人たちは、根性あると思いますよ。マミが死ぬという、下手したら見放されかねない展開にも、かえって盛り上がったじゃないですか。だから『まどかマギカ』の火の点き方はうれしかった。昔ながらの「俺たちだけが、私たちだけが知っている」という感覚をもった人たちが人気を広めてくれた気がする。

虚淵　確かに、掘り下げ方のディープさが昔のオタクっぽいですね。

新房　だって「虚淵さんの脚本なんだから、ただではすまない」という予想をするのも、そのひとつですよ。そういう予測の上で観ていたからこそ、楽しんでもらえたのかなと。そうじゃなければみんな3話で挫折しますよ。でも実際は「ああ、だよね」「私はそうなると思っていました」という人が多かったんですよね。だから蒼樹さんのキャラでハードな展開になっても楽しめたのかなと感じています。ちょっと斜に構えているというか、昔ながらのオタク気質のアニメファンがこんなにいたのかと、なんだかうれしいですよね。

久保田　そういうファンと、こちらの作り手との間に一体感があったこともよかったと思います。我々は孤独な個人作業の集合体で作っているので、観てくれる人たちの声が聞こえてくるのはすごく勇気づけられます。盛り上がってくれたことがスタッフのがんばる力になって、作品がどんどん良くなっていった。

新房　ファンの応援がなかったら、『まどかマギカ』後半のクオリティはなかった。

久保田　ファンと一緒になって作れて、終えられた、幸せな作品です。

震災後の放送中断を経て

——『まどかマギカ』は、関西で10話が放送された後、震災があったために中断が入りました。そのことは、みなさんにも影響があったのでしょうか。

虚淵　まず第一には、震災そのものが大きなショックだったのはもちろんですが……。自分の創作について言えば、作品って一度作ってしまえば残るから、自分より長生きしてくれるんです。そういう喜びがあるから、脚本も小説もゲームもやりがいを感じるのですが、日本がなくなってしまったら、当然作品も残らない。日本語が通じる国家がなくなってしまったら、俺が今まで作ってきたものはどうなってしまうんだろう？　そんな不安を感じました。

岩上　同じような気持ちです。震災直後は「日本がこんな状況なのに、アニメを作ってても……」という無力感がありました。

新房　実際、アニメどころではないんですよ。でもそんな中で、音楽の強さを思い知りました。心の支えになるのは音楽であって映像ではない。もし映像だとしてもアニメではない。たとえば漫画雑誌なら、子供たちみんなで回し読みして、娯楽として成立する。でもアニメーションはそうはならない。ある種の虚しさを痛感しました。

岩上　そうですね。震災直後に放送がなかったとしても、視聴者の人たちは「なんで放送しないんだ」とは思わないわけです。でも1週、2週と経って少しずつ落ち着きを取り戻してくると、続きが観たいという声も聞こえてくる。

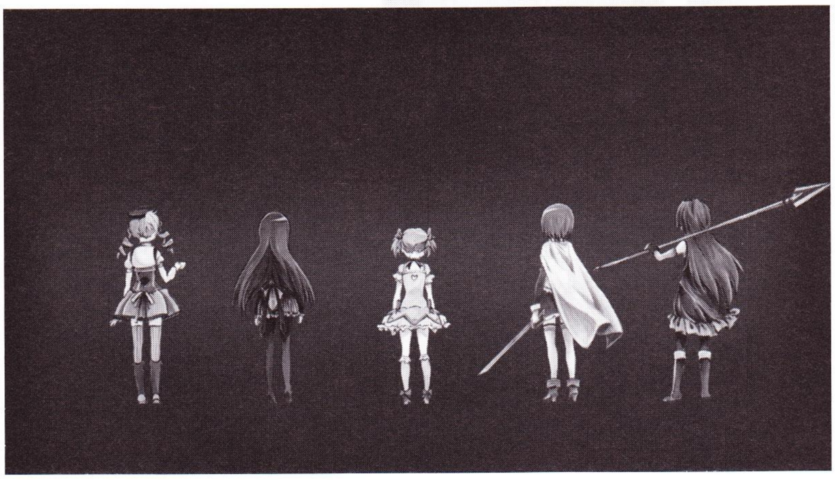
新房　そういう娯楽なんです。例えば戦争が起きたらアニメどころではない。満たされた世の中に対する娯楽なんだな、ということを再認識しました。危機的な状況になったら仕方がないけど、でもそうでないときはアニメは必要なものであってほしいなと思いますね。

——でも幸い、最終話まで全て放送されました。

蒼樹　放送日が決まってからは、私も指折り数えて楽しみにしていました。

新房　震災で多少なりとも変わった生活の中、放送を楽しみに待つという、実生活にも関係したライブ感みたいなものがあった気がします。『まどかマギカ』といえば震災から切り離せないレベルの作品になった感覚がある。でも思い出したくない作品、というものではない。ヒットしたということも含めて、一言二言では語れないような大きなものが展開された作品になったと思います。

ファンと作り手との間に一体感を感じられたアニメだった（久保田）



んと交わした最後の言葉は「ちょっとトイレ」なんですよね。その後のまどかを思うと、せつない気持ちになります。

岩上　あの時点では、まどかはまさか自分が概念になるとは思っていなかったでしょうね。

虚淵　このあたりからは、完全に開き直って書いてました。どこまでひどい無茶を言ったら「これはないよ」と言われるのか、というある種の挑戦だったかもしれません(笑)。

新房　11話は、コンテではワルプルギスの夜の周りに、マミとかさやかとかのシルエットが寄りそっていたんです。でもそこは変更した部分ですね。

虚淵　コミック版はその変更前のコンテを元に描かれているんですよね。黒いマミとかさやかが描かれていました。

第12話
「わたしの、最高の友達」

虚淵　脚本では「まどかは概念になる」というようなことしか書いてないですから、よく絵にしてもらえたと思います。場所についても「虚無の空間」とか、好き放題に書いてしまって(笑)。しかし映像の力は強いですよ。小説など文字だけの世界であの説得力は出せないので。「何もない空間に浮かんでいる」と文字で書いたところで「ああ、そうなんだ」で終わりですけど、それを「おお、なるほど」と思わせるのは映像の強さです。

岩上　確かに終盤、10話以降は絵の説得力がすごかったです。序盤や中盤は虚淵さんのストーリーの力で牽引していって、終盤は脚本の観念的な部分を演出で盛り上げていった映像の牽引力を感じました。

虚淵　10～12話は、一挙放送だったこともありますし、劇場版みたいな感覚もありますよね。あと、最終形態のまどかもせっかくデザインしてもらったんだけど、あまり出番がないのがもったいなかった。でも、その短い登場で圧倒的な存在感がありました。過去の魔法少女のシーンも怒られるかなと思ったところでした。あんな1シーンのために、どれだけキャラクターを新しく作るんだと。どうにか逃げ道を探してくれるんだろうなと思っていたら……直球でやられてしまいました。逃げすらしませんでしたね(笑)。

久保田　あの魔法少女たちは、キャラクターデザインの岸田(隆宏)さんが自ら原画を描いているんですよ。

虚淵　それと意外なところで話題になってしまった「円環の理」ですが、あれは「希望を抱いて魔法少女となる運命を選んだ女の子に、例外なく訪れる終末」のことです。マミさんが思いついた言葉ではなく、あの世界の魔法少女に伝わっている伝承みたいなものなんです。だからあの時点であの言葉を聞いて何のことかわからないのは、ほむらだけなんですよ。杏子も知っていたし、おそらくあの世界のさやかも聞いたことのある言葉だったんです。

蒼樹　ラストでの、ほむらの黒い羽は、虚淵さんの方で意図があったんですか？

虚淵　いえ、あの羽はイヌカレーさんですね。

岩上　ラストシーンはいろいろと解釈があるようですが、虚淵さんとしてはどう考えているんですか。

虚淵　場所は日本じゃないけど、まだほむらの戦いは続いている、というつもりで脚本にしました。でもファンのみなさんそれぞれの解釈でいいと思います。「人類崩壊後の世界に違いない」という推測も出ているようですけど、そういう解釈でもアリですよ。

岩上　死地に赴くほむらにまどかの声が聴こえる、という最後だとバッドエンドみたいにも見えますが(笑)、個人的にはグッドエンドだと思っています。

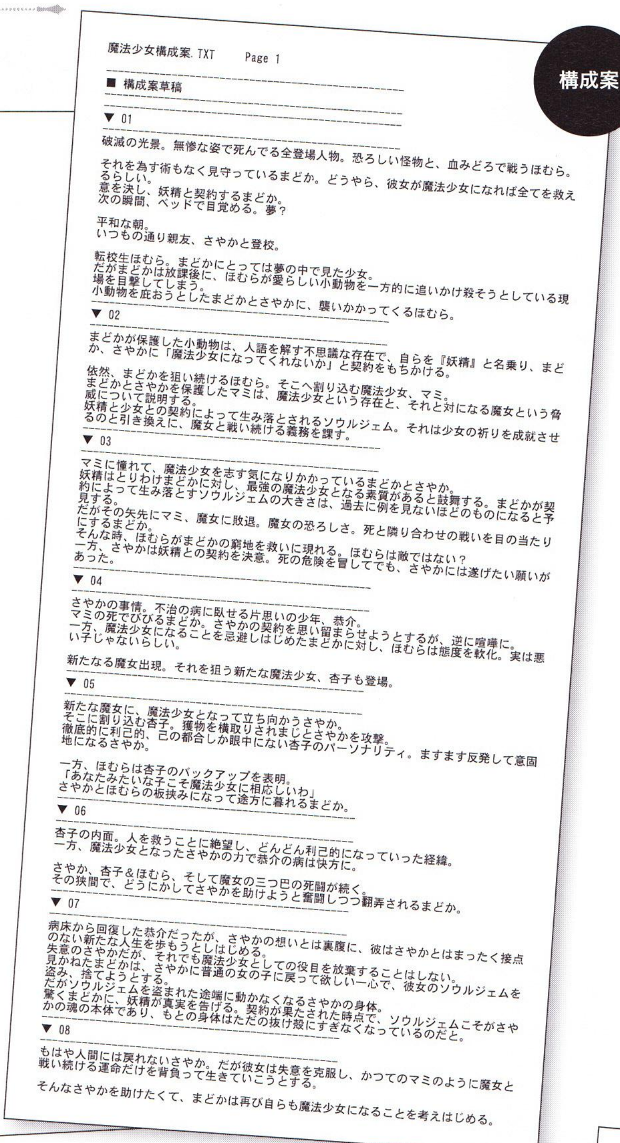
蒼樹　自分が思ったこと、感じたことが正解なんですね。

新房　世界は変わっても、ほむらはまどかのことを忘れていない。そこが大事なんだと思います。もし『まどかマギカ』に次があるとしても、その辺りは揺るがないものになるでしょう。

製作段階資料集

企画スタート時のメモや、シリーズ構成案、
会議の議事録など、貴重な資料を公開しよう。

構成案



魔法少女構成案.TXT　Page 1

■ 構成案草稿

▼ 01

破滅の光景。無惨な姿で死んでる全登場人物。恐ろしい怪物と、血みどろで戦うほむら。
それを為す術もなく見守っているまどか。どうやら、彼女が魔法少女になれば全てを救えるらしい。
意を決し、妖精と契約するまどか。
次の瞬間、ベッドで目覚める。夢？

平和な朝。
いつもの通り親友、さやかと登校。

転校生ほむら。まどかにとっては夢の中で見た少女。
だがまどかは放課後に、ほむらが愛らしい小動物を一方的に追いかけ殺そうとしている現場を目撃してしまう。
小動物を庇おうとしたまどかとさやかに、襲いかかってくるほむら。

▼ 02

まどかが保護した小動物は、人語を解す不思議な存在で、自らを『妖精』と名乗り、まどか、さやかに「魔法少女になってくれないか」と契約をもちかける。

依然、まどかを狙い続けるほむら。そこへ割り込む魔法少女、マミ。
まどかとさやかを保護したマミは、魔法少女という存在と、それと対になる魔女という脅威について説明する。
妖精と少女との契約によって生み落とされるソウルジェム。それは少女の祈りを成就させるのと引き換えに、魔女と戦い続ける義務を課す。

▼ 03

マミに憧れて、魔法少女を志す気になりかかっているまどかとさやか。
妖精はとりわけまどかに対し、最強の魔法少女となる素質があると鼓舞する。まどかが契約によって生み落とすソウルジェムの大きさは、過去に例を見ないほどのものになると予見する。
だがその矢先にマミ、魔女に敗退。魔女の恐ろしさ。死と隣り合わせの戦いを目の当たりにするまどか。
そんな時、ほむらがまどかの窮地を救いに現れる。ほむらは敵ではない？
一方、さやかは妖精との契約を決意。死の危険を冒してでも、さやかには遂げたい願いがあった。

▼ 04

さやかの事情。不治の病に臥せる片思いの少年、恭介。
マミの死でびびるまどか。さやかの契約を思い留まらせようとするが、逆に喧嘩に。
一方、魔法少女になることを忌避しはじめたまどかに対し、ほむらは態度を軟化。実は悪い子じゃないらしい。

新たなる魔女出現。それを狙う新たな魔法少女、杏子も登場。

▼ 05

新たな魔女に、魔法少女となって立ち向かうさやか。
そこに割り込む杏子。獲物を横取りされまじとさやかを攻撃。
徹底的に利己的、己の都合しか眼中にない杏子のパーソナリティ。ますます反発して意固地になるさやか。

一方、ほむらは杏子のバックアップを表明。
「あなたみたいな子こそ魔法少女に相応しいわ」
さやかとほむらの板挟みになって途方に暮れるまどか。

▼ 06

杏子の内面。人を救うことに絶望し、どんどん利己的になっていった経緯。
一方、魔法少女となったさやかの力で恭介の病は快方に。

さやか、杏子＆ほむら、そして魔女の三つ巴の死闘が続く。
その狭間で、どうにかしてさやかを助けようと奮闘しつつ翻弄されるまどか。

▼ 07

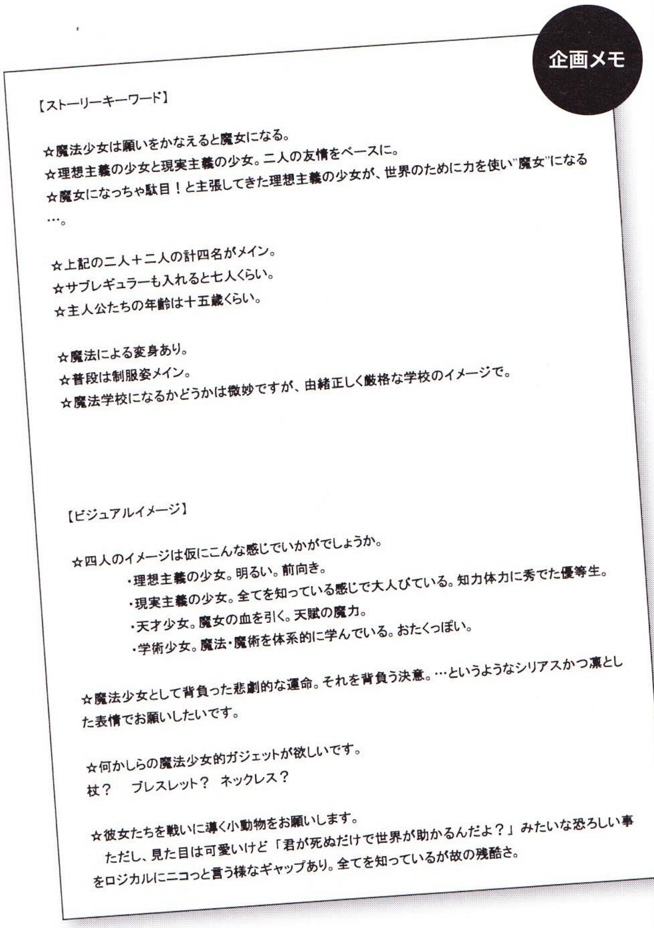
病床から回復した恭介だったが、さやかの想いとは裏腹に、彼はさやかとはまったく接点のない新たな人生を歩もうとしはじめる。
失意のさやかだが、それでも魔法少女としての役目を放棄することはしない。
見かねたまどかは、さやかに普通の女の子に戻って欲しい一心で、彼女のソウルジェムを盗み、捨てようとする。
だがソウルジェムを盗まれた途端に動かなくなるさやかの身体。
驚くまどかに、妖精が真実を告げる。契約が果たされた時点で、ソウルジェムこそがさやかの魂の本体であり、もとの身体はただの抜け殻にすぎなくなっているのだと。

▼ 08

もはや人間には戻れないさやか。だが彼女は失意を克服し、かつてのマミのように魔女と戦い続ける運命だけを背負って生きていこうとする。

そんなさやかを助けたくて、まどかは再び自らも魔法少女になることを考えはじめる。

企画メモ



【ストーリーキーワード】

☆魔法少女は願いをかなえると魔女になる。
☆理想主義の少女と現実主義の少女。二人の友情をベースに。
☆魔女になっちゃ駄目！と主張してきた理想主義の少女が、世界のために力を使い"魔女"になる…。

☆上記の二人＋二人の計四名がメイン。
☆サブレギュラーも入れると七人くらい。
☆主人公たちの年齢は十五歳くらい。

☆魔法による変身あり。
☆普段は制服姿メイン。
☆魔法学校になるかどうかは微妙ですが、由緒正しく厳格な学校のイメージで。

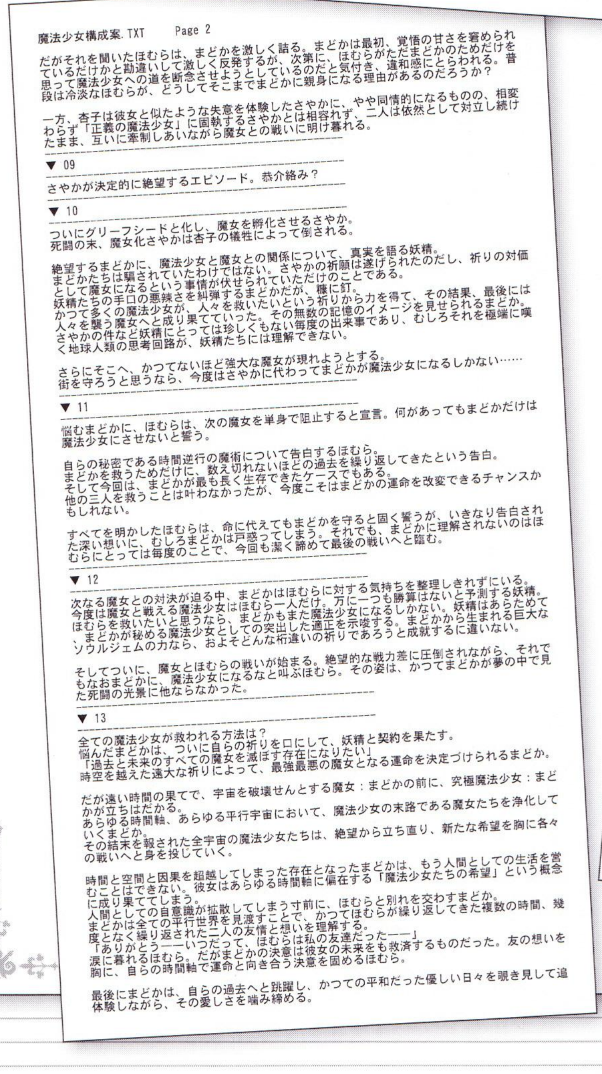
【ビジュアルイメージ】

☆四人のイメージは仮にこんな感じでいかがでしょうか。
- 理想主義の少女。明るい。前向き。
- 現実主義の少女。全てを知っている感じで大人びている。知力体力に秀でた優等生。
- 天才少女。魔女の血を引く。天賦の魔力。
- 学術少女。魔法･魔術を体系的に学んでいる。おたくっぽい。

☆魔法少女として背負った悲劇的な運命。それを背負う決意。…というようなシリアスかつ凛とした表情でお願いしたいです。

☆何かしらの魔法少女的ガジェットが欲しいです。
杖？　ブレスレット？　ネックレス？

☆彼女たちを戦いに導く小動物をお願いします。
ただし、見た目は可愛いけど「君が死ぬだけで世界が助かるんだよ？」みたいな恐ろしい事をロジカルにニコっと言う様なギャップあり。全てを知っているが故の残酷さ。



魔法少女構成案.TXT　Page 2

だがそれを聞いたほむらは、まどかを激しく詰る。まどかは最初、覚悟の甘さを窘められているだけかと勘違いして激しく反発するが、次第に、ほむらがただまどかのためだけを思って魔法少女への道を断念させようとしているのだと気付き、違和感にとらわれる。普段は冷淡なほむらが、どうしてそこまでまどかに親身になる理由があるのだろうか？

一方、杏子は彼女と似たような失意を体験したさやかに、やや同情的になるものの、相変わらず「正義の魔法少女」に固執するさやかとは相容れず、二人は依然として対立し続けたまま、互いに牽制しあいながら魔女との戦いに明け暮れる。

▼ 09

さやかが決定的に絶望するエピソード。恭介絡み？

▼ 10

ついにグリーフシードと化し、魔女を孵化させるさやか。
死闘の末、魔女化さやかは杏子の犠牲によって倒される。

絶望するまどかに、魔法少女と魔女との関係について、真実を語る妖精。
まどかたちは騙されていたわけではない。さやかの祈願は遂げられたのだし、祈りの対価として魔女になるという事情が伏せられていただけのことである。
妖精たちの手口の悪辣さを糾弾するまどかだが、糠に釘。
かつて多くの魔法少女が、人々を救いたいという祈りから力を得て、その結果、最後には人々を襲う魔女へと成り果てていった。その無数の記憶のイメージを見せられるまどか。
さやかの件など妖精にとっては珍しくもない毎度の出来事であり、むしろそれを極端に嘆く地球人類の思考回路が、妖精たちには理解できない。

さらにそこへ、かつてないほど強大な魔女が現れようとする。
街を守ろうと思うなら、今度はさやかに代わってまどかが魔法少女になるしかない……

▼ 11

悩むまどかに、ほむらは、次の魔女を単身で阻止すると宣言。何があってもまどかだけは魔法少女にさせないと誓う。

自らの秘密である時間逆行の魔術について告白するほむら。
まどかを救うためだけに、数え切れないほどの過去を繰り返してきたという告白。
そして今回は、まどかが最も長く生存できたケースでもある。
他の三人を救うことは叶わなかったが、今度こそはまどかの運命を改変できるチャンスかもしれない。

すべてを明かしたほむらは、命に代えてもまどかを守ると固く誓うが、いきなり告白された深い想いに、むしろまどかは戸惑ってしまう。それでも、まどかに理解されないのはほむらにとっては毎度のことで、今回も潔く諦めて最後の戦いへと臨む。

▼ 12

次なる魔女との対決が迫る中、まどかはほむらに対する気持ちを整理しきれずにいる。
今度は魔女と戦える魔法少女はほむら一人だけ。万に一つも勝算はないと予測する妖精。
ほむらを救いたいと思うなら、まどかもまた魔法少女になるしかない。妖精はあらためて、まどかが秘める魔法少女としての突出した適正を示唆する。まどかから生まれる巨大なソウルジェムの力なら、およそどんな桁違いの祈りであろうと成就するに違いない。

そしてついに、魔女とほむらの戦いが始まる。絶望的な戦力差に圧倒されながら、それでもなおまどかに、魔法少女になるなと叫ぶほむら。その姿は、かつてまどかが夢の中で見た死闘の光景に他ならなかった。

▼ 13

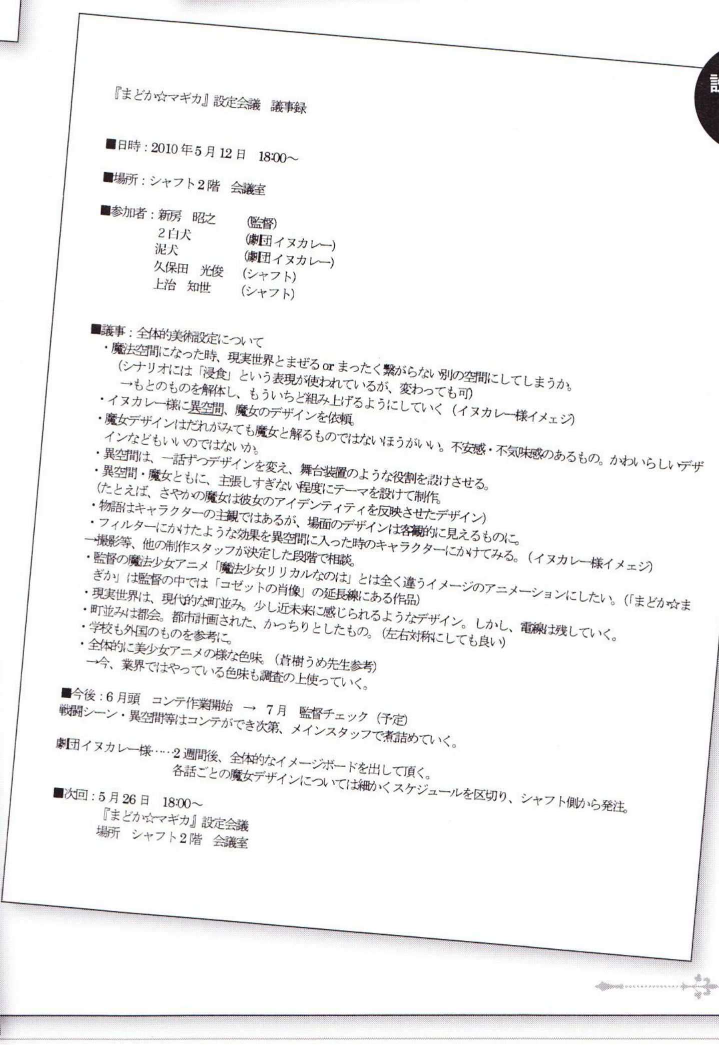
全ての魔法少女が救われる方法は？
悩んだまどかは、ついに自らの祈りを口にして、妖精と契約を果たす。
「過去と未来のすべての魔女を滅ぼす存在になりたい」
時空を越えた遠大な祈りによって、最強最悪の魔女となる運命を決定づけられるまどか。

だが遠い時間の果てで、宇宙を破壊せんとする魔女：まどかの前に、究極魔法少女：まどかが立ちはだかる。
あらゆる時間軸、あらゆる平行宇宙において、魔法少女の末路である魔女たちを浄化していくまどか。
その結末を報された全宇宙の魔法少女たちは、絶望から立ち直り、新たな希望を胸に各々の戦いへと身を投じていく。

時間と空間と因果を超越してしまった存在となったまどかは、もう人間としての生活を営むことはできない。彼女はあらゆる時間軸に偏在する「魔法少女たちの希望」という概念に成り果ててしまう。
人間としての自意識が拡散してしまう寸前に、ほむらと別れを交わすまどか。
まどかは全ての平行世界を見渡すことで、かつてほむらが繰り返してきた複数の時間、幾度となく繰り返された二人の友情と想いを理解する。
「ありがとう——いつだって、ほむらは私の友達だった——」
涙に暮れるほむら。だがまどかの決意は彼女の未来をも救済するものだった。友の想いを胸に、自らの時間軸で運命と向き合う決意を固めるほむら。

最後にまどかは、自らの過去へと跳躍し、かつての平和だった優しい日々を覗き見して追体験しながら、その愛しさを噛み締める。

**設定会議
議事録**



『まどか☆マギカ』設定会議　議事録

■日時：2010年5月12日　18:00～

■場所：シャフト2階　会議室

■参加者：

新房　昭之	(監督)
2白犬	(劇団イヌカレー)
泥犬	(劇団イヌカレー)
久保田　光俊	(シャフト)
上治　知世	(シャフト)

■議事：全体的美術設定について
・魔法空間になった時、現実世界とまぜるorまったく繋がらない別の空間にしてしまうか。
（シナリオには「浸食」という表現が使われているが、変わっても可）
→もとのものを解体し、もういちど組み上げるようにしていく（イヌカレー様イメェジ）
・イヌカレー様に異空間、魔女のデザインを依頼。
・魔女デザインはだれがみても魔女と解るものではないほうがいい。不安感・不気味感のあるもの。かわいらしいデザインなどもいいのではないか。
・異空間は、一話ずつデザインを変え、舞台装置のような役割を設けさせる。
・異空間・魔女ともに、主張しすぎない程度にテーマを設けて制作。
(たとえば、さやかの魔女は彼女のアイデンティティを反映させたデザイン)
・物語はキャラクターの主観ではあるが、場面のデザインは客観的に見えるものに。
・フィルターにかけたような効果を異空間に入った時のキャラクターにかけてみる。（イヌカレー様イメェジ）
→撮影等、他の制作スタッフが決定した段階で相談。
・監督の魔法少女アニメ「魔法少女リリカルなのは」とは全く違うイメージのアニメーションにしたい。（「まどか☆まぎか」は監督の中では「コゼットの肖像」の延長線にある作品）
・現実世界は、現代的な町並み。少し近未来に感じられるようなデザイン。しかし、電線は残していく。
・町並みは都会。都市計画された、かっちりとしたもの。（左右対称にしても良い）
・学校も外国のものを参考に。
・全体的に美少女アニメの様な色味。（蒼樹うめ先生参考）
→今、業界ではやっている色味も調査の上使っていく。

■今後：6月頭　コンテ作業開始　→　7月　監督チェック（予定）
戦闘シーン・異空間等はコンテができ次第、メインスタッフで煮詰めていく。

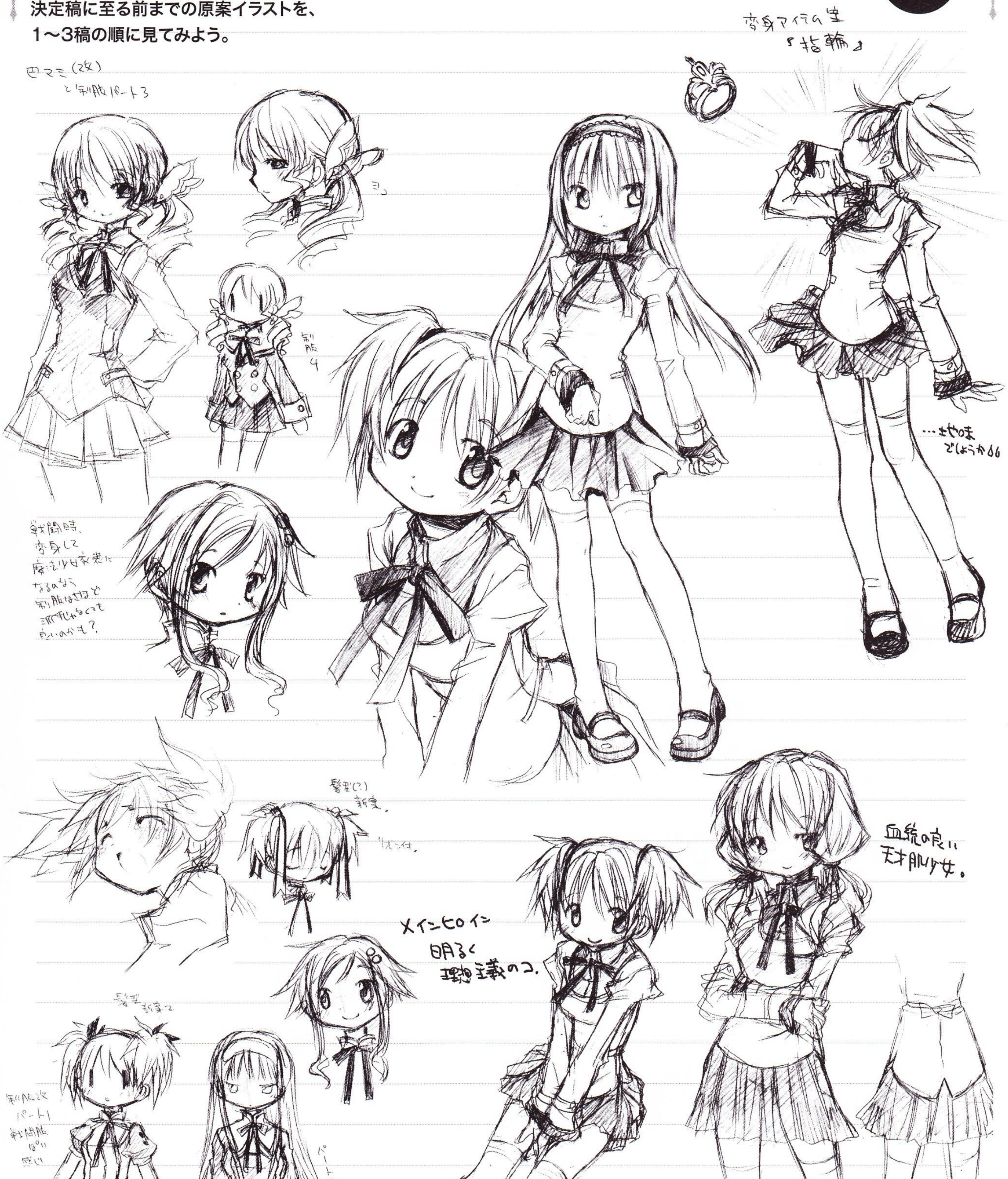
劇団イヌカレー様……2週間後、全体的なイメージボードを出して頂く。
各話ごとの魔女デザインについては細かくスケジュールを区切り、シャフト側から発注。

■次回：5月26日　18:00～
『まどか☆マギカ』設定会議
場所　シャフト2階　会議室

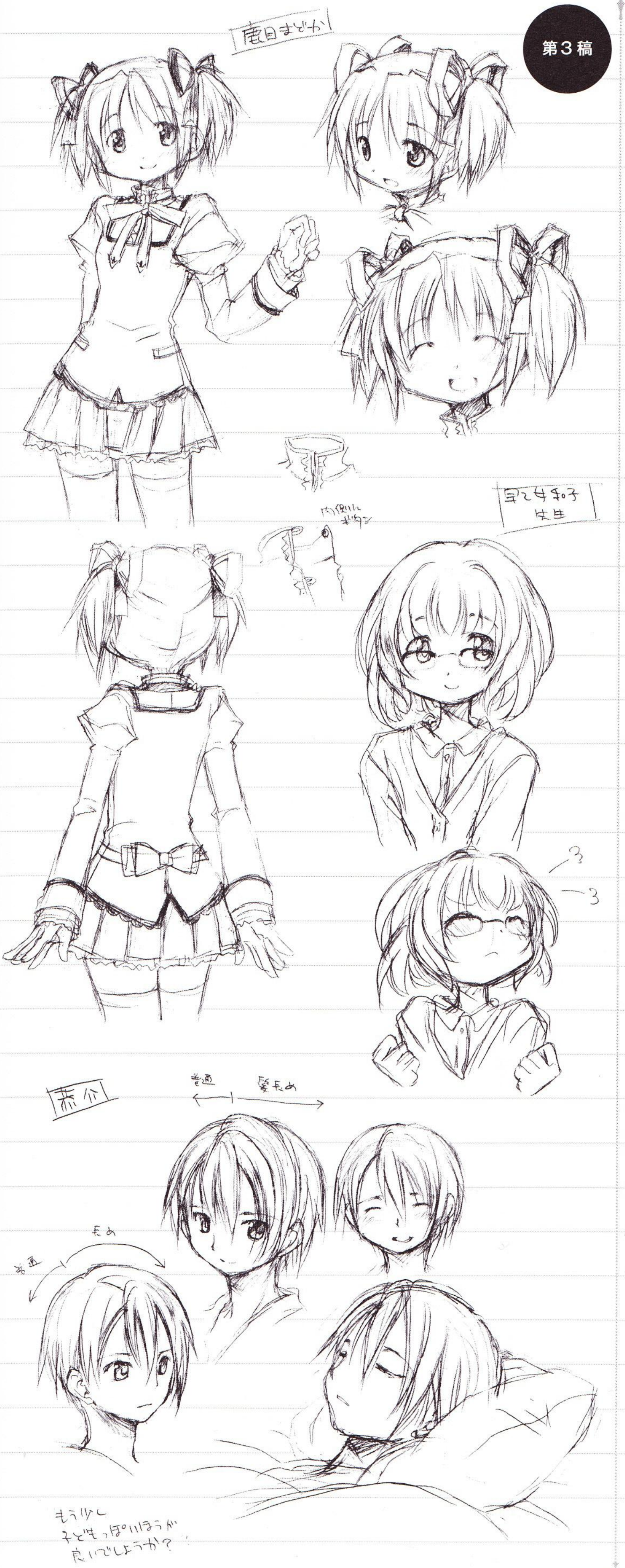
蒼樹うめ初期キャラクター案集

第1稿

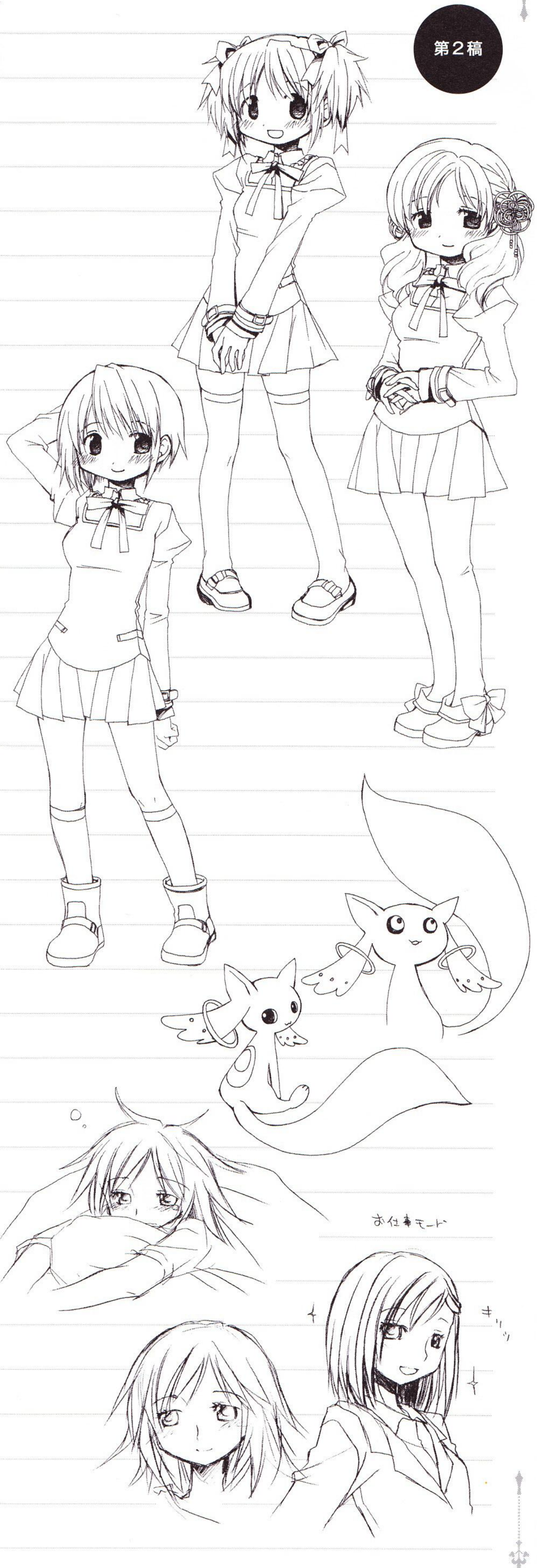
**決定稿に至る前までの原案イラストを、
1～3稿の順に見てみよう。**


変身アイテムの案
『指輪』
巴マミ(2x)
と制服パート3
ヨ
制服4
……地味でしょうか
戦闘時、変身して魔法少女衣装になるのなら制服はさほど派手じゃなくても良いのかも？
髪型(?)新案。
ぱっ付。
血統の良い天才肌少女。
メインヒロイン
明るく理想主義のコ。
髪型 新案2
制服改 パート1 戦闘服っぽい感じ
パート2

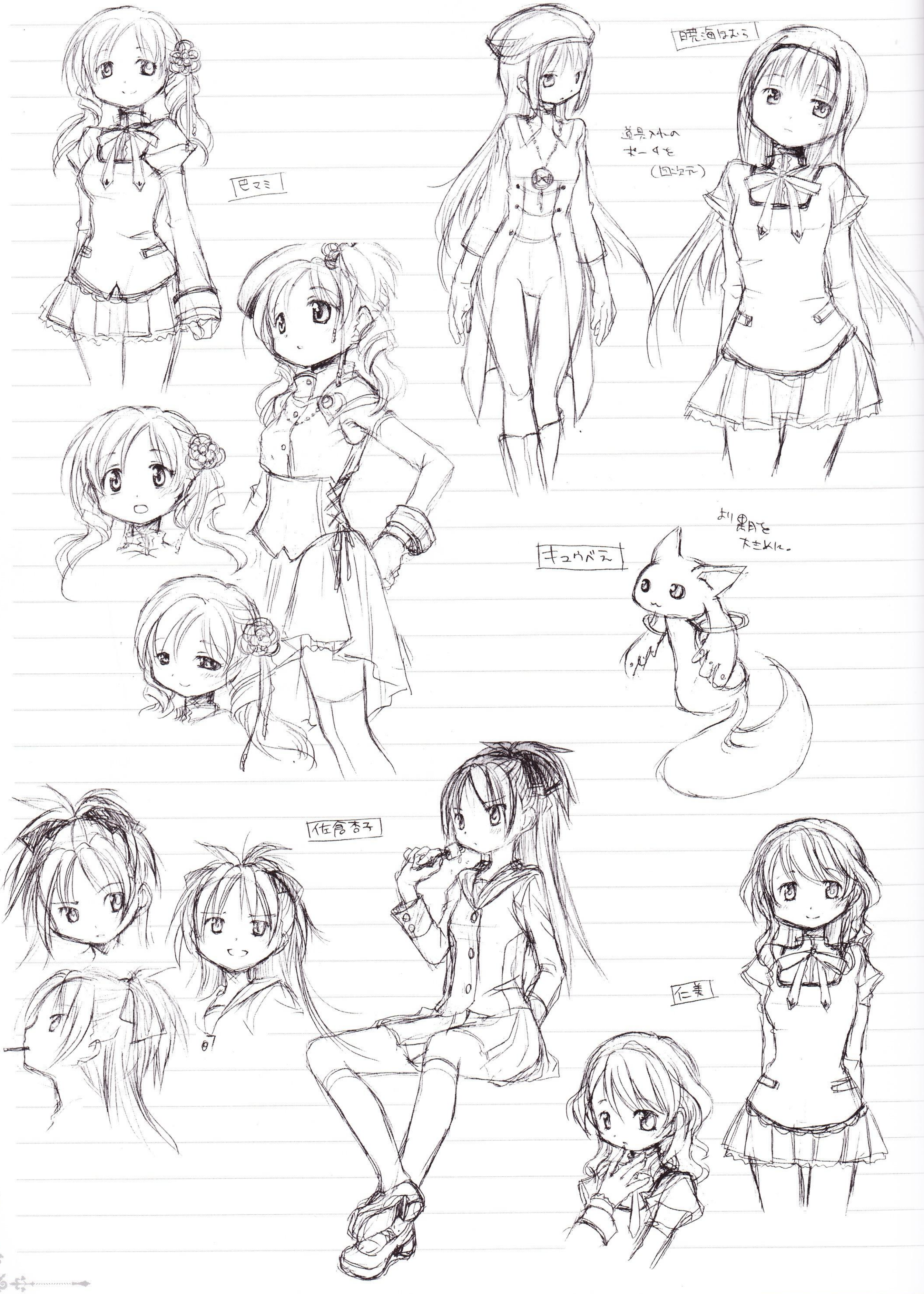
第3稿


鹿目まどか
早乙女和子
先生
内側にボタン
恭介
普通
髪長め
長め
普通
もう少し
子どもっぽいほうが
良いでしょうか？

第2稿


お仕事モード
キリッ

蒼樹うめ初期キャラクター案集


巴マミ
暁海ほむら
道具入れの
ポーチを
（四次元）
キュウベえ
より黒目を
大きめに。
佐倉杏子
仁美